PC • Mac • Multimedia • Home PC № 1 • 1996

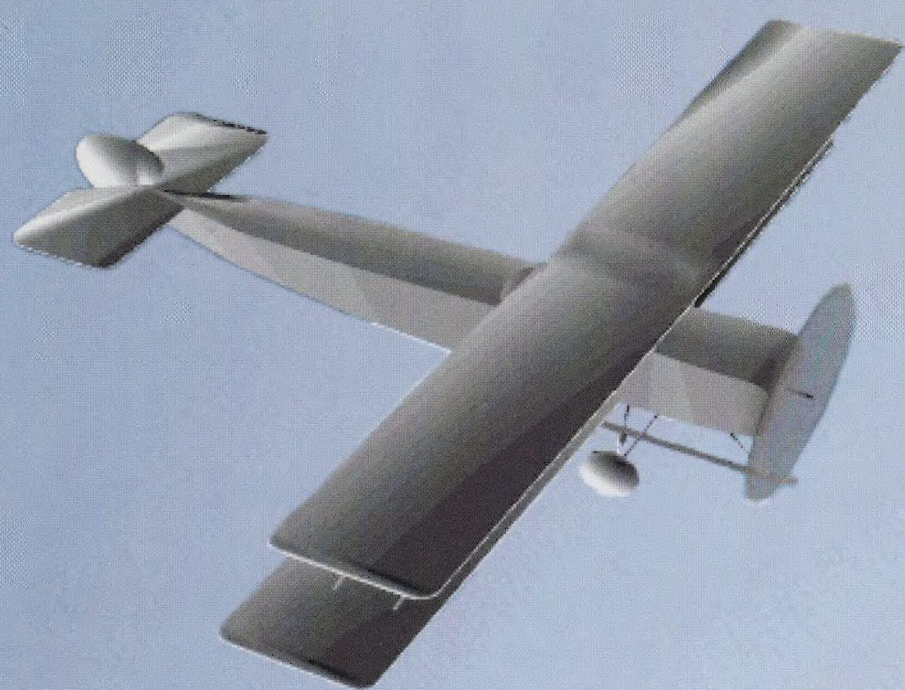
# PRO ИГРЫ

# Caesar II
# WarCraft II



Solution: The Dig • Marathon 2 • VRML?

Японская индустрия развлечений





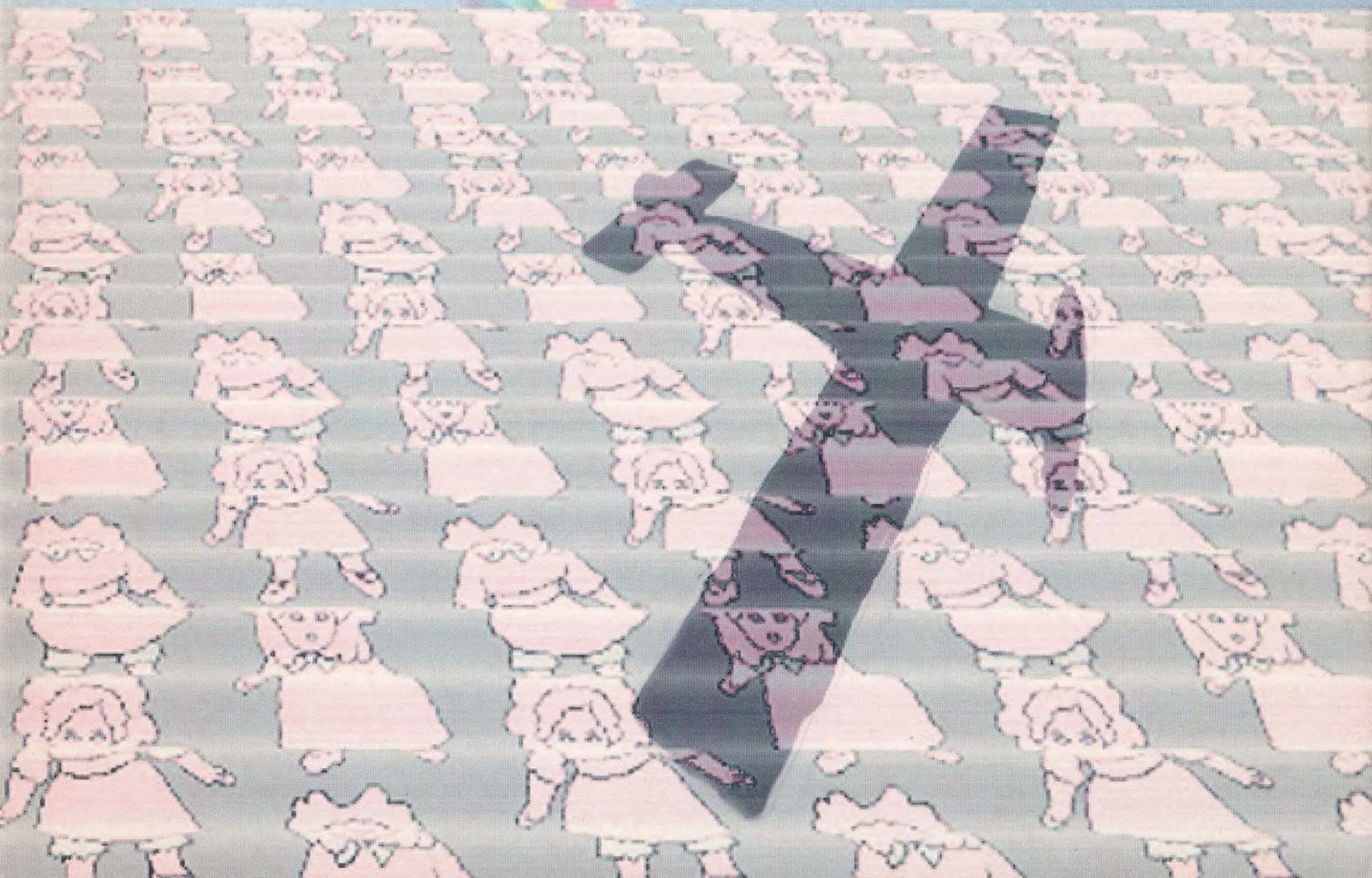
# Словечки редактора

Именно выбор правильной стратегической линии является залогом успеха Империи, и японская индустрия развлечений существует по тем же принципам, что и римская Империя. Вы можете совершить дорогостоящее путешествие в Токио на Jamma Show или Shoshinkai Festival в мир пластиковых роботов и мегакорпораций, а можете всего за 200 тысяч приобрести Caesar II или A4 Network$ и неделями строить свою вселенную акведуков, коммуникаций, портов и кредитных карточек.

Империя Солнца, Империя Тьмы, Империя Цезаря и Империя Орков... Пожалуй, достаточно глобальная тема для первого номера нашего небольшого журнала, но теперь он вырос и окреп. Даже на первый взгляд заметно, как увеличился объем благодаря новому приложению «Компьютер Дома» (целых 48 страниц!). И, что несомненно порадует многих наших читателей, у нас изменился дизайн: отныне журнал строг, как никогда, и сияет белизной страниц. Где те славные горячие времена, когда мы получали гневные письма по поводу безобразного цветного фона, анкеты, заполненные черным по черному и длинные ленты факсов с перечнями ошибок...

В этом году мы решили пойти вам навстречу и максимально учесть ваши требования, касающиеся публикации системных требований, советов начинающим, hardware-новостей и обзоров домашних программ. В нашем журнале помимо приложения появилась рубрика «Страна Незнайки», посвященная обучающим программам, в частности английскому языку. Самым любопытным в этом номере является топ 20, составленный по вашим письмам. Мы собираемся и в будущем публиковать список самых популярных игр по мнению наших читателей и надеемся, что вы будете присылать нам такие же теплые и интересные письма.

Главный редактор Эва Рухина



Frankenstein — стр. 22

Интервью с Дмитрием Лесным — стр. 8

Английский на досуге — стр. 49

PRO

PROPROPROPROPROPROPROPROPROPROPROPROPROPROPROPROPRO

Основан в 1994 году
№ 1 (7)/1996
Выходит 10 раз в год.
Зарегистрирован в Комитете РФ по печати 27.12.1994 г. под № 013173.

**Главный редактор**
Эва Рухина

**Дизайн номера**
Артемий Лебедев

**Литературный редактор**
Наталья Моисеенкова

**Отдел распространения и подписки**
Олег Никитский
тел. 188-02-83

**Отдел рекламы**
тел. 188-02-92 (доб. 51)

**Фото в номере**
Алексей Куденко

**Перевод**
Татьяна Аникина

**Подписной индекс**
91783 по каталогу АРЗИ
72765 по каталогу ЦРПА

Редакция не предоставляет советы и подсказки по телефону, обращайтесь, пожалуйста, по почте.



Подписано в печать с оригинал-макета 25.01.96
Формат 60x90/8. Гарнитура «Плесецк»
Печать офсетная.
Тираж 20000.

Общество с ограниченной ответственностью «Антонюк-Консалтинг».
Адрес: 129223, Москва, пр. Мира, ВВЦ, а/я 18, Антонюк-Консалтинг, «Pro Игры».

Пленки изготовлены АО «Компьютер Уолд».
Отпечатано в типографии компании ScanWeb (Финляндия).



PROPROPROPROPROPROPROPROPROPROPROPROPROPROPROPROPRO

# Содержание



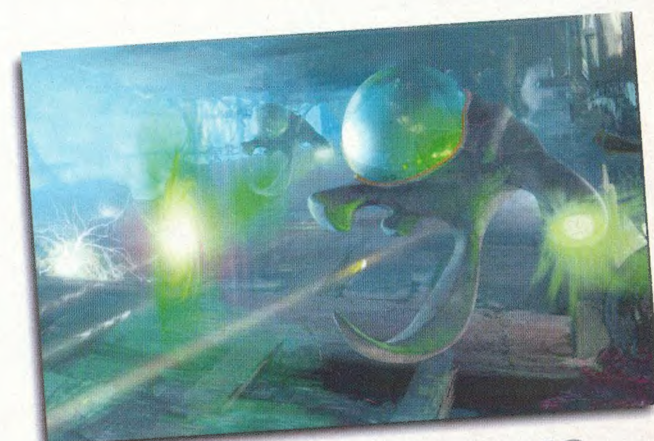



**Caesar II — стр. 18**






**WarCraft II — стр. 28**



**Marathon II — стр. 42**

# CyberBuddha

**Я,** как Bill Gates, вкалываю по ночам за экраном, поглощаю пиццу с Кока-Колой и ношу Nike. Как Bill Gates, я готов усвоить все подряд, переплавляя остатки в амфетаминовую магму из нейронов и электронных элементов. Как и Bill Gates, я люблю Японию, в особенности, и Азию вообще. Может быть, я сказал банальность. Многие считают себя фанами Азии из-за любви к чему-либо одному: манге, бонсаю, боевым искусствам, гонконгскому кино, видеоиграм, буддизму, суши... Мода? Наплевать, главное, что Будда знает, кто свой, а кто чужой.

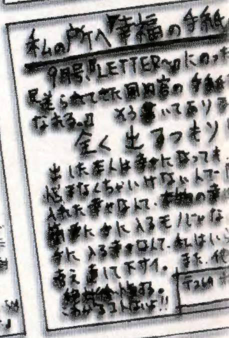


В мангах, видеоиграх, искусстве каллиграфии, боевых искусствах и религии Европа видит не только новые импульсы для развития графики и дизайна, но еще и новую форму духовности. К манга начинают относится как к абсолютно оригинальному и увлекательному жанру. Porco Rosso, сделанный Hayao Myazaki, превосходит и в смысле качества и содержательно самые последние ультраконсервативные новинки империи Диснея. То же можно сказать о китайских и гонконгских фильмах (сходите посмотрите фильмы John Woo, Chen Kaige или Hou Sien), они все чаще получают призы на международных фестивалях и открывают публике новые горизонты. То, что поиск новых источников вдохновения направлен в сторону Азии, это точно. Но, что верно, так это то, что направление этих поисков совпадает с недавним взрывом технологий в сфере информатики и электроники. Впрочем, они не столь новы, как это пытаются представить в прессе, утверждая, что наше мультимедиа-будущее будет "фантастическим".

Все азиатское куртуазно и скромно. Поэтому нас заставляют поверить, что революция в электронике и информатике, которую мы переживаем сегодня, идет из США. Если правда то, что Интернет изобретен американской армией, то также правда, что изобретатели самых известных видеоигр (Nintendo и Sega) — японцы. У истоков базовых принципов виртуальной реальности и телеприсутствия стоят MITI (Ministry Internatioal Trade of Industry), NTT (Nippon Telephone & Telegraph), фирма Matsushita и несколько ученых, таких как Takaya Endo, Hiroshi Ishii, Tachi Susumu, японские аналоги Scott Fisher, Jaron Lanier или Nicolas Negroponte. Японцы также являются специалистами в миниатюрных электронных системах, в записывающих аудиовизуальных системах, в производстве и обслуживании промышленных роботов (400.000 роботов зарегистрированы в Японии только в 1994 году, во всех областях промышленности). Нельзя быть более гиперинформатизованным и электронизованным. Кстати, у японцев есть собственное обозначение для мультимедиа — «maruchimedia». По итогам Global 500 (последней классификации мировых крупнейших корпораций, проводимой журналом Fortune) в первую десятку мега-гигантов входят 6 японских корпораций: Mitsubishi, Mitsui, Itochu, Sumitomo, Marubeni, Nissho Iwai. При этом

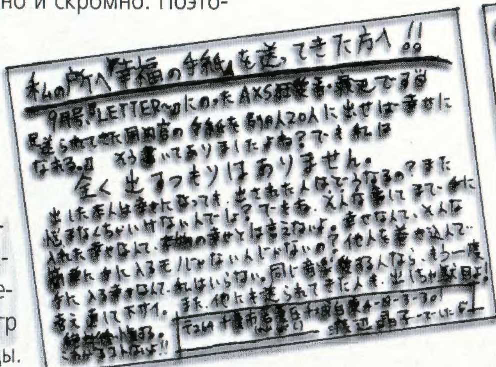













среди пятисот крупнейших компаний 149 японских и 151 американская, а на рынке электроники и компьютеров лидируют такие имена, как Fujitsu, Canon, Ricoh, Matsushita, Toshiba, Sony, Hitachi, Nec, Mitsubishi Electric, Sanyo Electric и Sharp.

Робот в Японии является чем-то гораздо большим, чем элемент промышленности. Он — часть общества. Это доказывают японские мультфильмы. Достаточно посмотреть «Roujin Z» или «Robot Carnaval», серию коротких мультфильмов, поставленную несколькими режиссерами, среди которых,




кстати, и Katsuhiro Otomo.

Роботы — это только один из примеров. Видеоигры, сотовые телефоны, бипперы, мини-камеры, мини-телевизоры, оборудование hi-fi, экраны высокого разрешения, также являются не только элементами японского экспорта. В больших городских районах, они составляют часть повседневного быта. Они являются искусственным продолжением органов человека. Всегда находиться в пределах досягаемости, обладать наилучшими возможностями прослушивания и записи, иметь постоянный доступ к событиям... Желание поставить тело человека в центр всего является типичным для современного азиатского общества (и не только Японии). Этот универсальный рефлекс связан с природой различных азиатских религиозных течений (Буддизм, Таоизм).

Насилие, секс, изувечение, мутация тела, восточная борьба находятся в центре сюжетов японских манга и некоторых черных романов, как, например, Edogawa Rampo, фильмов «Tetsuo 1 и 2» (автор Shinya Tsukamoto). Это пристрастие нельзя объяснить лишь садистким удовольствием. Речь идет об основном приеме выражения и исцеления. Характерным примером является акупунктура. В Азии на протяжении многих веков это знание считалось ценной медицинской наукой (умение уколоть в тех местах, где не происходит циркуляция энергии). В Европе акупунктура до сих пор остается малоизвестной и не одобряется. Запад всегда относился к телу с презрением. Все, что участвует в воспитании человека, могло исходить только от духа. Cyberspace и Internet — это создания западного разума и для него (80% sites в Интернете — европейские, 64% находятся в США, и только 2% — в Японии). Спорю, что равновесие никогда не будет достигнуто. При этом японцы к 2010 году предполагают связать в оптико-волоконную сеть все дома и с этого момента начать промышленное и коммерческое контрнаступление. Некоторые университетские ученые, не колеблясь, сравнивают эту сеть со строительством огромного бассейна на всю страну, притом, что население не умеет плавать. Не страшно, выучится.

Можно быть уверенным, что будущее новых технологий в Японии и в Азии будет сильно отличаться от Запада. Япония смотрит гораздо дальше Интернета или производства CD-ROM и программ для пользователей.

Она специализируется в техниках записи, редактуры и распространения изображений. Она ставит акцент на исследования в области робототехники или телеприсутствия. Приобретя на протяжении веков благоразумие и уважение к телу, Япония уже находится в будущей жизнеутверждающей эпохе истории человечества, эре «maruchihuman». Человекоподобная машина, разумная и мирная, гораздо привлекательнее человеческой машины, разрушительной и холодной, которую нам готовит Запад.

*Аркадий Солнцев*



**Pro Игры в гостях у игрока Дмитрия Лесного, создателя компьютерной игры "Марьяж", автора энциклопедии "Игорный Дом". В декабре месяце 1995 года вышла Ростовская версия программы "Марьяж", разработанная фирмой AF Computers при участии Юстибанка и компании Микротек. Отличие ростовского преферанса от сочинского в распасовке на висты, прикуп на распасовке не вскрывается, дорогой подсад на игре, возможность полуответственного виста. Совокупность всех этих правил создает совершенно уникальную по своей структуре игру, на 50 процентов состоящую из распасовок, которые всегда играются творчески. Недаром преферанс всегда был наиболее популярен у студентов МФТИ на мехмате, на ВМК МГУ и в других престижных московских математических ВУЗах.**

# Дмитрий Лесной

**Pro: Какой у Вас был самый большой выигрыш в карты?**

Лесной: У меня были разные выигрыши... В каком-нибудь 80-м году, допустим, 55 тысяч. Это стоимость 11 автомобилей, по тем временам приблизительно 77 тысяч долларов... Может быть, это кому-нибудь покажется умопомрачительным.

**Pro: В чем же прелесть компьютерного «марьяжа»? Ведь игрок не получает удовольствия от общения с живым человеком и играет не на деньги?**

Л.: Есть же игры, в которые можно играть и без денег и при этом с большим удовольствием. Например, нарды. А есть игры, в которые невозможно играть без денег. Скажем, в преферанс, если играют не на деньги, то в компании все начинают хулиганить, мизера играть. Деньги в этой игре являются неким сдерживающим началом, как ядерное оружие в мировой политике. Что касается азарта, я могу рассказать такую историю. В 1987 году мы показывали первые образцы обучающих программ (у нас было одно из первых СП с Даяной Миллер, которое называлось «Динамика»). Тогда мы придумали игрушку по химии на основе карточной игры на комбинаторику, т. е. нужно было собрать несколько карт, которые в сумме дадут 10 очков. Так вот, если сделать монетоприемник в компьютере, а это легко, на самом деле, и папа бы туда на 3 рубля пятнашек бросил, то ребенок бы выучил таблицу Менделеева, но вытряс из компьютера все монетки. И не успел бы отец заметить, как дешево ему достались знания по химии. Так что я думаю, со временем будут компьютеры, которые играют на деньги. А по поводу марьяжа нас до сих пор спрашивают, почему вы не сделали игровой автомат? Но эта идея обречена. Она коммерчески бессмысленна. Потому что в преферанс человек будет играть несколько часов, проиграет, предположим, 10 вистов, а, может быть, и выиграет, ведь надо хорошую «думалку» написать или честность автомата регулировать. Можно поставить 70% выигрыша от поступивших денег, а можно и 30%. Но индустрия игорного бизнеса остановилась на 3-4 самых быстрых играх. Важно, чтобы игра продолжалась несколько секунд. И, если есть маленький перевес в вероятности проигрыша, как скажем в рулетке (один к тридцати семи), то за целый день набежит немало прибыли. А в преферанс играют долго. Да и процессор, просчитывающий древо вероятностей должен быть мощный. А то ведь марьяж бывает и на Пентиуме по полминуты думает.

**Pro: Да нет, вроде бы марьяж на Пентиуме больше 8 секунд не думает даже в самых сложных ситуациях.**

Л.: И что? Как можно оценить силу игры?

**Pro: Хорошо, лучше, по сравнению с предыдущими версиями. Очеловеченность ходов также радует.**

Л.: А что вы понимаете под человеческими ходами?

**Pro: Наверное, это предполагает ростовская версия преферанса. Распасовал, по разу в каждую масть сходил. Подумал... подумал...**

Л.: Да, и вроде ходить уже не надо (смеется). Ведь распасовки заново совершенно написаны, да и старую программу нельзя было брать за основу, потому что теперь две карты неизвестны, а та программа считала с полным знанием дела. Вы меня порадовали, что он больше 8 секунд не думает. Ведь «думалка» написана следующим образом: строится дерево вариантов с отсечением ненужных ветвей и идет перебор: перебирается тупо до истечения времени. Скажем, если успели из 10000 вариантов за минуту перебрать только одну тысячу, то лучший вариант может быть так и не найден. Но можно экстраполировать: если за минуту компьютер не успел перебрать все варианты, то есть, если на тысячу случайным образом выбранных раскладов по наибольшему количеству взяток лучшим будет такой-то ход, то вероятность его совершения наибольшая. Этим также объясняются и ошибки. Да и вообще, ростовская распасовка — необычная такая штука. Вы понимаете принципиальную разницу между сочинской и ростовской распасовкой?

**Pro: Да.**

Л.: Если вы видите, что линейность этой игры дает 3 взятки, то вас устраивает вариант только 3-3-4, а если 4 взятки, то все — твори, что хочешь. Я не берусь даже его логику описать.

**Pro: Суть, наверное, не в логике, а в подходе пользователя к тому, что он видит.**

Л.: Да, это почти как гипертекст. Человек расставил много ссылок, порою закольцованных, а каждый подходит и читает свой собственный текст. Мне попался писатель, создавший гипертекстовый роман, который говорил, что получил больше удовольствия, чем читатели. Он стоял за спиной у читателей и каждый раз читал разные куски романа: ведь каждый человек идет по своей цепочке.

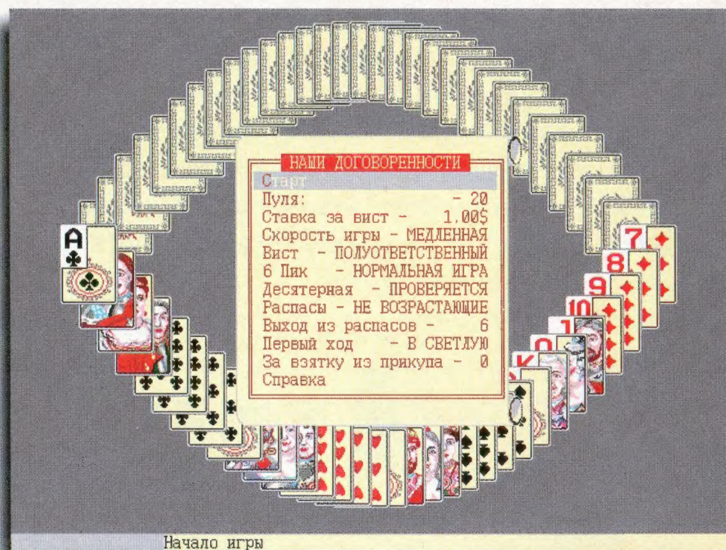
**Pro: А как вы познакомились с программистом, создавшим «Марьяж»?**

Л.: Саша Макаров — незаменимый, замечательный человек. Меня пригласили в 1992 году на Олимпиаду компьютерных игр в качестве судьи. Там я с ним и познакомился, у него была первая игра — пре-

феранс в CGA-графике, играла она похуже, чем сейчас, в несколько раз. Я сразу ему предложил сотрудничество, а он говорит: «Купите и делайте, что хотите». Но потом все-таки мы стали делать игры вместе. И до сих пор он говорит: «Ну, сколько можно совершенствовать этот марьяж?» А я ему говорю: «Ведь еще есть ленинградка, классика, «гусарик». Или, допустим, нужно переходить на Windows. Пора вроде бы, а непонятно зачем. Люди звонят, говорят: «Под Windows'95 не идет». Самое распространенное желание или требование — это сетевой вариант. Люди хотят играть по сети. Но, собственно говоря, если соберутся играть 3 партнера, то надо писать только «бросалочку», во-первых, это неинтересно, а во-вторых, надо поддерживать все протоколы, нужно разбираться с каждым.

**Pro: А смысл творчества теряется...**

Л.: Да. «Думалки» в сетевом варианте не надо. Правда, когда играют двое, а третий — компьютер, тогда может быть. Некоторые пользователи говорят, что в марьяже правый играет лучше, чем левый, но зато левый жульничает. По-моему, это видимость, потому что алгоритм ровно один и тот же, просто компьютер просчитывает для одного, потом для другого.




**Pro: Кстати, идея конструктивная, ведь по сети можно будет играть и на деньги...**

Л.: Да, это поливариантная штука. К примеру, сидят люди на работе, делать им нечего. Вася звонит по телефону Пете: «Давай, может, в пулечку сгоняем? Спроси у Коли». Коля отвечает, что не может. И они играют вдвоем с компьютером, пока Коля освободится. Причем многие же не любят гусарик. Я, например, не люблю. Последние 10 лет не играл в коллективную. Когда я играю в гусарик, это такая скукотища.

**Pro: Вы, наверное, как каждый пресыщенный игрок жаждали иррационального элемента...**

Л.: Во-первых, в гусарике возможно некоторое единоборство, в то время как в коллективной пульке — это некое выжидание чего-то. Поскольку повезти каждому не может, надо ждать. Пока тебе проиграют. На самом деле, преферанс — это не такая игра, в которую можно выиграть, это игра, в которой можно дождаться, когда тебе проиграют. Зажаться в кулак. Выигрыш придет сам собой. Я сейчас, кстати, заканчиваю книжку по преферансу. Рукопись получается страниц на 500, должна выйти в апреле. Человек издает очень интересный, пришел ко мне и говорит: «Хочу, чтобы вы написали книгу о преферансе». Я говорю: «Наступили на больное. Я сам давно хотел бы». Причем бы хотелось такую книжку — не только учебник, а чтобы в ней была вся культорология преферанса, галерея портретов людей, игравших в преферанс, масса всяких баек из истории, пляжными историями, со всякими таблицами. И как бы закрыть этот вопрос. Вопрос-то есть — ведь уже 200 лет играют в России в преферанс, а исчерпывающей историю этой игры книжки нет, да и вся библиография сводится к 15 брошюркам и учебникам прошлого века. А ведь какие есть замечательные истории из жизни литераторов прошлого века. Например, о том, как Тургенев подложил Белинскому восьмерную в червях без четырех, пока тот выходил на минутку. Тогда-то, вероятно, Белинский и получил кличку «Неистовый Виссарион». Многие из услышанных мною историй я опубликовал в моей первой книге «Игорный Дом». А издатель «Игорного дома», был очень смелый человек, поскольку издание книги тиражом 15 тысяч стоит солидных средств. При этом никто не читал рукопись кроме меня, не было ни редакторов, ни корректоров. А я ведь мог оказаться сумасшедшим и написать ужасную галиматью, например, что Пушкин играл с Лениным на пляже, и обыграл его.

**Pro: Но ведь издание оказалось коммерчески успешным, не так ли?**

Л.: Тираж раскупился.

**Pro: А чем для вас является игра в жизни, в глобальном, концептуальном отношении?**

Л.: Мое отношение к игре таково: все, что мы видим в жизни, попадает под это определение. Мысль, конечно, придумана и сформулирована не мною. Вспомним хотя бы «Homo Ludens» Хейзинги. Рекомендую сделать эту вещь своею настольной книгой. Даже сакральные и священные культы, не говоря уже о бизнесе, политике или судопроизводстве, строятся на игровом фундаменте.

**Pro: Но игра с компьютером в карты дает Вам самому ощущение игры, выигрыша?**

Л.: Трудно сказать. Отношение изменилось с того момента, когда я понял, что такое компьютер. Первоначально это был для меня хороший большой калькулятор. Необходимость посчитать всегда возникает, когда поймешь, что необходимо сделать для выигрыша. Например, я долго не мог понять этого в преферансе. С 3 лет сидел у стола...

**Pro: С 3 лет?**

Л.: Да, действительно. Меня отгоняли от стола, но уже лет в 12 я мог заменить отца, когда он отлучался на минутку от карточного стола, и мог играть наравне со взрослыми. Со временем, я столкнулся с тем, что мне нужно считать, сколько стоит шестерная, сколько стоит семерная. Потом я узнал, что двойная распасовка лучше, чем какая-нибудь восьмерная игра. Теория соотношения стоимостей - она явилась ключевым моментом в необходимости расчета, выбора игры. Понимание «зачем ты играешь?» просто необходимо. Очень низко можно оценить, кстати, имеющиеся в наличие пособия по преферансу. Они все написаны достаточно давно, полны советами типа «из-под пятого короля не ходить», видимо, техника игры успела шагнуть дале-

```
1.   Без денег за стол не садись
2.   Больше часа не думай
3.   В картах шанс не запрещён
4.   В картишки нет братишки
5.   В преферанс в кредит не играют
6.   Валет - для дамы (дама - для туза)
7.   Валет не фигура - бей дамой
8.   Взаймы перед игрой не давай
9.   Взятку сносить - без взятки оставаться
     -*- Взятку снесть - без взятки сесть
10.  Взяток нет - не вистуй
11.  Вистуй без жадности,
     не перебивай взятки соседа
12.  Вистуй, но лапти не плети
13.  Выпустил играющего - залез в свой карман

            AltF1:Возврат   PgDn:След.стр.
```

ко вперед за это столетие. Вот с бриджем совершенно иная ситуация. Мне трудно объяснить, что произошло с этой игрой в Америке, но Энциклопедия по бриджу, изданная в 1994 году приводит библиографию из 10 тысяч наименований.

**Pro: Это некий феномен нашей культуры, но у нас бридж почему-то не приживается совсем.**

Л.: Так ведь «железный занавес» существовал. Это же не шутка. Не было взаимопроникновения культур. Например, поверьте на слово, Дэвид Парлетт, очень авторитетный автор в области карточных игр (энциклопедия «Card games»), пишет, что с падением железного занавеса открылась игра, в которую русские играют с 10 лет, — преферанс. У меня долгое время было ощущение, что это чисто русская игра. Но недавно я познакомился с пользователем «Марьяжа» из Югославии. Там эта игра оказывается популярна, даже проводятся турниры, но по старым правилам, без распасовки. Примерно тот же преферанс, что и у нас лет 100 назад. Кстати, турнир, который мы сейчас хотим организовать, по моему мнению, должен быть массовым и выдающимся по смыслу, если он будет соответствовать нашему замыслу, в нем будет 10 тысяч участников.

Идея турнира, в общих чертах такова:

В течение 10 месяцев выходит 10 специальных турнирных выпусков «Марьяжа», в которых будет по 100 сдач, предварительно отобранных и прокомментированных экспертами. Получив выпуск, человек сможет сыграть только 100 определенных раскладов, одних и тех же для всех участников игры, но предъявляемых случайным образом. Свой результат в виде распечатки специального файла участник отправляет по почте в оргкомитет. 10 человек, набравших лучший результат по итогам 10 выпусков (по количеству взяток), будут приглашены на 11-й финальный тур, где они будут играть строго на одинаковых компьютерах. Победитель получит приз: notebook или Мерседес, в зависимости от мощности спонсоров. Массовость турнира, конечно, зависит от распространения выпусков и возможности подключиться к соревнованию и на пятом, и на девятом этапе.

**Pro: А сколько у вас зарегистрировано пользователей программы, не с точки зрения коммерческой выгоды, а с точки зрения популярности?**

Л.: Я пытался определить... У меня есть список из 65 человек, которые зарегистрированы как пользователи shareware, т. е. они прислали деньги. Приславших именно регистрационные карточки около 300. Но, я предполагаю, что всего пользователей — 1 250 000.

**Pro: Как они считаются?**

Л.: Из расчета, что марьяж есть на каждой второй машине, а в России сегодня 2 500 000 компьютеров. Это количество людей, просто знакомых с игрой, не игроков. Но еще невозможно делать подсчеты. Игр на рынке миллионы, но изначально я для себя решил, что, если мы будет выпускать игры, то только те, которые проверены временем, в которые точно будут играть.

**Pro: А существует место, некий клуб, где могут поиграть между собой профессионалы преферанса?**

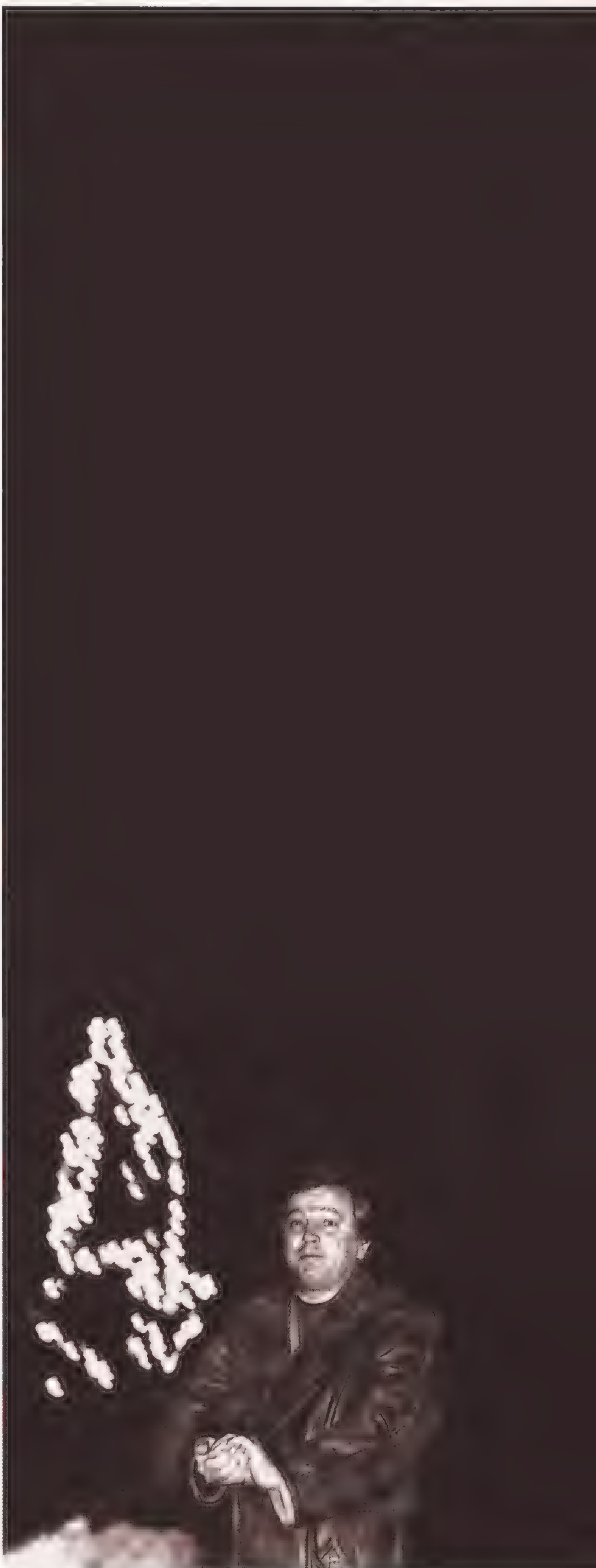
Л.: Не существует, но идея витает в воздухе. Во-первых, с 21 по 23 января пройдет конференция по преферансу, которая ставит целью, в первую очередь, узаконить правила, выработать кодекс преферанса. Это очень необходимо, поскольку многие местные, договорные правила придуманы для новичка, «лоха», который должен проиграть.

**Pro: Например, магаданский преферанс?**

Л.: Да. Я считаю, что правила должны быть обобщены, не отбрасывая возможности договорных правил.

**Pro: Ваш последний «Марьяж» как раз сделан именно так, чтобы позволить игроку устанавливать договорные правила.**

Л.: Да, но при этом должны соблюдаться основные правила. Я считаю преферанс игрой для интеллектуальных людей и хорошей русской традицией. В нашем компьютерном преферансе мы всячески стараемся высветить именно эту культурную сторону игры. В сопроводительных текстах, кроме правил игры и описания разновидностей, есть собрание анекдотов и баек, преферансных поговорок и толковый словарь игроцких терминов. PRO



## NET MECH

Быть может, кому-то нравится ползать по окопам, но куда приятнее сидеть себе дома и управлять на экране стальными чудовищами. Отдавая должное успеху своей нашумевшей игры MechWarrior, фирма Activision выпустила два игровых пакета, служащих продолжением полюбившегося пользователям игрового боевика. Итак, представляем Net-Mech — многообещающую коллективную игру, в которой могут участвовать до восьми игроков, соединив свои системы через сеть IPX. Кроме того, диск с дополнительными заданиями, в которых на арену борьбы выступит таинственный клан Ghost Bear. В каждом задании — свое оригинальное окружение, например, снег или водная стихия.

## HyperBlade

Activision выпускает футуристическую хоккейную игру HyperBlade для Windows'95 — в ней участвуют с каждой стороны по два игрока на роликах, а вместо ровной площадки — желоб. Высококлассная графика и анимация придают этому альтернативному спорту особый вкус. Не теряя времени даром, Activision продолжает знаменитую серию Zork игрой Zork Nemesis, а также переделывает под Windows'95 знаменитую 16-ти разрядную игру Earthworm Jim. Они даже умудрились выжать из нас слезу умиления своим новым пакетом под названием Commodore 64 15-Pack, который включает такие продукты как Hacker и Little Computer People.

## ChronoMaster

Фирма DreamForge сумела создать в приключенческой игре ChronoMaster удивительный по степени детализации виртуальный мир, гораздо более эффектный, чем в таких играх производства SSI, как Ravenflot и Menzoberranzen. Джейн Линдсколд, соавтор Роджера Желязны в данном проекте, обладает замечательным чутьем на персонажи — одни персонажи получились ироничными, другие загадочными, но все они отнюдь не простачки, и каждый на поверку оказывается, по крайней мере, не совсем тем, чем кажется. Сюжет таков: в полном соответствии с канонами научно-фантастического романа вы находитесь в роли «вернувшегося из отпуска» искателя приключений, которому правительство межгалактической империи поручает ответственное задание: спасти ряд микрогалактик от угрозы загадочного исчезновения. Вам предстоит проникнуть в эти галактики и разобраться, что же за чертовщина там творится. Вы перемещаетесь не только в пространстве, но и во времени, поэтому приходится брать с собой запасное (да-да, именно так) время, которое позволит вам выжить в момент возможной смерти. Этот запас ограничен, так что вам приходится спешить, буквально следя за тем, как время утекает капля за каплей.

## Ultima выходит на Internet

В последнее время фирма Origin Systems (принадлежащая компании Electronic Arts) не только заявила о разработке одного из первых продуктов новой серии военных имитаторов Jane, но также сообщила о том, что все новые продукты 1996 года будут сделаны под Windows'95.

В новых продуктах серии Ultima (Ultima On-Line и Ultima IX для Internet) вовсе не обязательно будет находиться в роли Аватара — скорее наоборот, это будет напоминать прогулку, в которой играющий получит шанс «примерить» на себя разные образы. В Ultima On-Line применяется традиционный ракурс обзора (3/4 над головой), графика же представляет собой нечто среднее между Ultima VI и Ultima VII. Что же касается Ultima IX, то этот продукт станет продолжением грандиозной эпической трилогии Ultima (I-III, IV-VI, VII-IX), хотя особых технологических новинок не следует ожидать, атмосфера действия весьма напоминает Ultima IV-VI. Возврат к сюжету Ultima IV, разрешение противоречия между Аватаром и Стражником, снова встреча с Мондайном (Ultima I) и его магическим камнем. Однако, в отличие от Ultima VIII, в Ultima IX можно будет выбрать как мужской, так и женский персонаж, а также пол предмета вашей любви и степень серьезности отношений.

## Sports Line

Interplay решительной поступью устремляется на спортивную арену. Любители спортивных компьютерных игр, довольствовавшиеся ранее продукцией Electronic Arts и Sony, могут попробовать свои силы в VR Sports Line. Начиная со второго квартала 1996 года, вас ждут бейсбол и футбол, гольф и водное поло, а в третьем квартале выйдут игры, воспроизводящие соревнования по американскому футболу, баскетболу и хоккею. Что же отличает новую серию спортивных игр от своих предшественников? Дело в том, что Interplay решилась создать максимально приближенную к оригиналу вир-

NEWS

туальную реальность (не случайно серия имеет аббревиатуру VR) — своего рода «виртуальные игровые площадки». Трехмерные образы настолько реалистичны, что вы можете выбирать практически любой угол обзора. Используется полигональная технология с затенением, но при этом изображения стадионов необычайно детализированы.

## Waterworld

Interplay, однако, не ограничивается спортивной тематикой. Уж если они работают в паре с MCA (родительская компания, создавшая Universal Pictures), следует ли удивляться тому, что Interplay выпускает стратегическую игру Waterworld? В игре десять уровней, приятное видео и графика, а также многовариантная разветвляющаяся сюжетная линия. Управление очень несложное, а степень трудности самой игры можно варьировать. Есть также другая версия: Waterworld: The Quest for Dryland с более чем получасовым полнометражным видео.

## Forgotten Realms

Interplay выпускает игру разработчиков TSR под названием Forgotten Realms: Descent to Undermountain — своего рода гибрид Descent и Ultima. В этой активной ролевой игре можно перемещаться на 360 градусов и играть вчетвером (по модему или в сети). Управляемые вами персонажи переходят из одного подземелья в другое, распутывая загадочную историю.

## Чтобы мало не показалось

Любителей action скорее заинтересует новая встреча с Descent: мало того, что к рождеству вышло второе издание оригинальной игры, в этом году ожидается Descent: Levels of the World (полный набор уровней плюс средство для создания новых уровней) и Descent II («игра, вызывающая эффект полного присутствия при свободном перемещении в трехмерном пространстве») — там вас ждут 30 новых уровней, 18 новых видов враждебных роботов и 13 новых видов оружия!

## ToonStruck

Если бы компания Virgin занималась франчайзинговыми сделками, они наверное, стали бы королями бизнеса. При помощи нескольких дизайнерских фирм, таких, например, как Westwood Studios и Papyrus, они сумели создать немало приятных игр, практически не разрабатывая ничего самостоятельно.

Одна из наиболее странных приключенческих игр, которая находится в Virgin в процессе разработки — ToonStruck. Участие в создании программы выдающегося художника-мультипликатора Кристофера Ллойда (это он создал «Кролика Роджера») кое-что значит. Эта игра, в которой потрясающая анимация сочетается с увлекательным сюжетом (то ли психологическим, то ли психопатическим), появится на прилавках в конце зимы.

## Heart of Darkness

Теперь следует сказать о платформенной игре, которую все ждут от Virgin с великим нетерпением — Heart of Darkness. Между прочим, в ее создании участвовали дизайнеры из той же команды, которая работала над Out of This World и Flashback. Они заслуживают похвалы — получилось семь уровней, полных сногсшибательной графики. Если им еще полностью удастся совместить анимацию и кинематографические эффекты, может получиться хит 1996 года.

## Z

Еще один многообещающий проект от Virgin — захватывающая стратегическая игра в реальном времени под названием Z («Zed»). В ней будет несколько оригинальных приемов, например, при захвате неприятельского знамени появляются новые войска, что должно способствовать интенсификации действия.

## Microsoft начал заниматься стратегией

Microsoft Entertainment Group объявила о совместной разработке игр с Atomic Games, Crystal Dynamics, Rainbow America и Terminal Reality для операционной системы Windows'95.

Atomic Games, известная по стратегическим играм V for Victory и Worlds at War, будет в сотрудничестве с Microsoft выпускать на рынок долгожданную real-time стратегию Worlds at War II: Close Combat. Эта игра - первое вторжение Microsoft на рынок стратегических игр, выйдет на CD-ROM летом 1996 года.

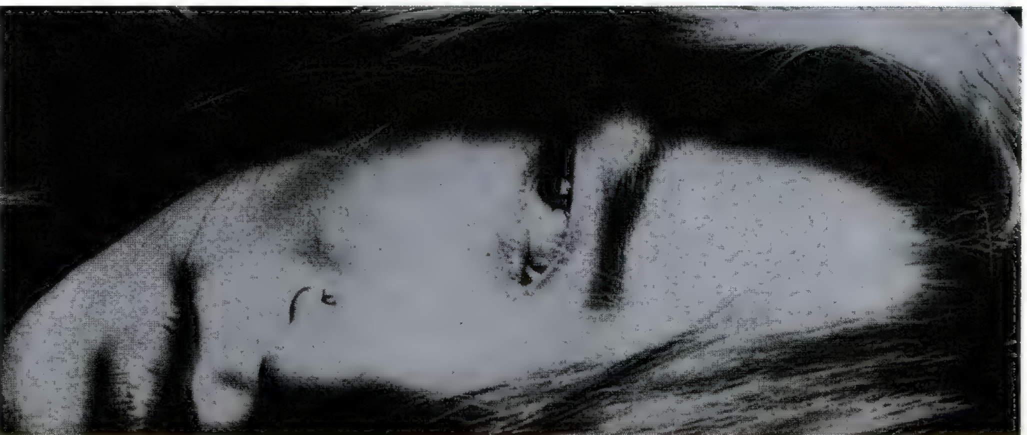
Совместно с Crystal Dynamics будет перенесен GEX (скроллинговая action-игра для 3DO) на платформу Windows'95. Crystal Dynamics - лидирующий разработчик для платформ нового поколения, таких, как Sega Saturn и Sony PlayStation. Phoenix, подразделение Rainbow America, разработчик недавно выпущенной супер-action игры The Hive для Windows'95, будет разрабатывать теперь подводную action-игру, в которой будут спецэффекты TRG3, компании которая делала их для Star Trek: The Voyager.

PRO

# Новости из Японии

„Выставка игрового оборудования JAMMA-шоу — это ежегодное празднование последних достижений «аркадной» технологии японской индустрии развлечений. 33-я по счету выставка состоялась в Хибе, Токио, и около 70 компаний продемонстрировали на ней свыше 3000 игровых автоматов. Неудивительно, что главные фавориты Sega и Namco представили целый ряд новых 3D- игр. Наиболее зрелищной была новая игра Manx T.T. с гонками на мотоциклах, разработанная AM3 — создателями игры Sega Rally. Несмотря на то, что она завершена только на 20 процентов, эта производящая глубокое впечатление игра собирала большие толпы поклонников и затмила недавно выпущенную фирмой Namco игру Cyber Cycles. В отличие от игры Namco, игра Manx T.T. не позволяет игроку касаться ногами пола — игрок должен использовать вес своего тела, наклоняясь для выполнения поворотов. На предварительной демонстрации фирмой Sega была показана другая «боевая» игра — Fighting Vipers от AM3. Несмотря на недостаточно точную визуальную эффектность VF2 и нарочитое щегольство притягивающих взгляд действующих лиц, Fighting Vipers оказалась одной из самых популярных демо. Самая лучшая игра от Namco была суперсистема 22-powered Time Crisis — игра с «оружием» в стиле Virtua Cop и новым педальным элементом, позволяющим игроку заглядывать во все уголки, избегая вражеских пуль.

Представлена новая 64-битная машина из семейства Nintendo — Ultra 64. Объединительная плата Ultra 64 работает вместе с подсистемным запоминающим устройством Rambus производства NEC. На экране демонстрировался летный тренажер — впечатляющее зрелище. Не осталась без внимания и продукция Square и видео Final Fantasy. Что за персонажи там были! Прямо-таки гости из будущего. Ultra 64 — серьезная заявка на успех в головокружительном состязании гигантов индустрии развлечений. Как обычно, Nintendo не торопится раскрывать свои карты, но, прежде всего, планируется выпуск дополнительного магнитооптического накопителя (Ultradisk, если угодно). Если подключить такой накопитель к приставке, можно будет играть в сети. Диск способен хранить массу данных, а в комплексе с платами Ultra он позволяет синхронизировать игровой процесс. Похоже, что магнитооптический накопитель (по иронии судьбы впервые разработанный Sony) — как раз та технология, за которой будущее. Во-вторых, Nintendo создали специальную команду, которая должна исследовать все закоулки в мире сетевых игр. То есть, поставлена задача изучить все возможные проблемы еще до того, как они возникнут «в полный рост». Словом, Nintendo времени даром не теряет. В-третьих, вложены значительные средства в целях адаптации знаменитых интерактивных игр (типа Doom) для Ultra. Похоже, что версия Doom для Ultra будет наилучшей из всех существующих версий этой игры, и, конечно же, там будет коллективный режим. Ждите также появления версии Shadows Of The Empire — это будет нечто фантастическое!



Корпорация Sony потратила уйму сил и средств, продвигая на рынок свое детище — PlayStation, и сейчас их главная задача — продать как можно большее количество экземпляров этого изделия. Sony принадлежит один из наиболее крупных site в Internet, через который вы можете подписаться на большую интерактивную игру и играть по сети сколько душе угодно. Сама PlayStation разрабатывалась с учетом интересов любителей интерактивных игр: уже сегодня без особого труда можно соединить между собой целый десяток машин, так что эта славная 32-битная видеомашина вполне способна отвечать растущему интересу к интерактивным коллективным играм. Посетите область Sony на World Wide Web, и вы поймете, что они хорошо знают свое дело.

Основная платформа, которую предлагает сегодня фирма Sega называется Saturn. Конечно, уже сегодня при помощи Sega Channel можно загружать массу интересных вещей, но их планы на будущее еще не вполне ясны. В недрах компании Sega разрабатывается специальное расширительное устройство для Saturn, при помощи которого можно будет хранить в памяти машины игровые программы, переданные по обычным телефонным и оптико-волоконным сетям (подобно тому, как это сегодня происходит в системе Sega Channel) и блок для Saturn, при помощи которого можно получить доступ к Internet. Да-да, вы не ошиблись, читая эти строки — скоро для подключения к Internet вам не понадобится тратить одну или две тысячи фунтов на приобретение IBM-совместимого ПК или Macintosh! Упомянутое чудо-устройство появится на рынке приблизительно в июле 1996 года и будет стоить около 100 долларов. При помощи него вы сможете загружать из Internet прямо на свой Saturn любые программы, но сами не сможете ничего передавать через сеть. Единственным логическим объяснением этого хода может служить намерение компании Sega поместить в Internet значительное количество игр и demo для Saturn, так что пользователи смогут получать эти продукты за символическую плату — стоит лишь приобрести расширительное устройство. Все же, остается фактом, что сегодня по своим возможностям Saturn находится примерно на том же уровне, что и PlayStation производства Sony. Так что опять же, поживем — увидим. Хотя 32-битные системы нового поколения вышли на рынок в 1995 году, однако рынок показал свою преданность старым, 16-битным приставкам. Возможно, свою роль сыграла цена 300-500 долларов у новых машин, 100 долларов — у старых. Так или иначе, на долю 16-битных приставок и игр приходится сейчас около 70% от общего объема розничных продаж игрового видеорынка США, оцененного в 1995 году в 3,85 млрд. долларов. Сейчас в американских домах есть около 40 млн. 16-битных систем, и около 51% их обладателей и в 1996 году собираются покупать столько же или даже больше игр для своих 16-битных систем, чем в прошлом году. Что касается конкуренции межу 32-битными приставками, то приставка PlayStation фирмы Sony продается в семь раз лучше, чем Saturn (фирмы Sega).

Компания 3DO завершает работы по созданию новой игровой системы M2. Представители компании утверждают, что их детище будет во всех отношениях более конкурентоспособным, чем Saturn и Play Station. Новая мультимедиа-система будет компактнее своих соперников и гораздо более производительной. Так, при проигрывании MPEG-видео в демонстрационных продуктах на M2 достигается частота 60 кадров/с. Вероятно, устройство будет снабжено более мощной ОЗУ и четырехскоростным дисководом CD-ROM. Основу системы составляют два микропроцессора — PowerPC 602 и Calvin. К сожалению, в настоящий момент практически отсутствуют такие игры для машин 3DO, которые могли бы раскрыть перед пользователем все преимущества новой системы M2. Необходимо разработать новые быстрые action-игры. Финансовые дела компании идут неплохо, так что они планируют активно заниматься выпуском собственных игр для 64-х разрядной архитектуры. Кроме того, в течение 1996 года планируется выпустить от 10 до 15 новых игровых продуктов для уже существующей 32-битной платформы 3DO, продолжится выпуск таких игр, как Killing Time, Bladeforce и Zhadnost. Представитель компании Трип Хокинс (CEO) утверждает, что время картриджей безвозвратно проходит — сегодня уже все, кроме разве что Nintendo, полностью переключаются на CD-продукты. Машина M2 уже привлекает внимание целого ряда производителей аркадных игр, а Electronic Arts и Crystal Dynamics в настоящее время разрабатывают для M2 быстрые action-игры. В целом, 3DO предвидит острейшую конкурентную борьбу со своими основными соперниками — Nintendo, Sega и Sony. У каждого из гигантов японской игровой индустрии есть свои сильные и слабые стороны.„

*По материалам журналов Edge, XGen, The Wall Street Journal Europe, Fortune*

# Rebel Assault II
## The Hidden Empire

**Издатель:** LucasArts, **Машина:** 486/50, **Память:** 8МБ, **Монитор:** VGA, SVGA, **Звук:** SoundBlaster, **И еще:** CD-ROM

На вопрос — «Какая же игра 1993 года больше всего вам запомнилась?», думаю, многие геймеры ответят: «Rebel Assault»! Почему? Во-первых, поражает красивейшая графика игры, перемежающаяся вставками реального видео. Во-вторых, разнообразие игровых уровней. Здесь и имитация полёта в космосе, и наземные бои, и стремительное движение истребителя Y-Wing в извилистом каньоне, когда крылья буквально царапают скалы. В игрушке было лишь два неприятных момента: невозможность сохраняться после каждой успешно пройденной главы и её непроходимая сложность даже на уровне EASY. Сюжетная линия заставляла играющего каждый раз проходить один и тот же путь. Возможности вариаций были ограничены до минимума: скажем, был выбор, обо что разбить свой корабль вдребезги — об астероид или крепостную стену, но изменить маршрут и попасть в какое-то новое пространство было невозможно. Одним словом, весь игровой процесс представлял собой череду неизбежных вооруженных столкновений.

Но вот в ноябре 1995 года появилась новая игра от LucasArts — Rebel Assault II: The Hidden Empire. Без преувеличения — это событие в игровом искусстве. Прежде всего, на экране разворачиваются события настоящего фильма. Если, к примеру, вам не повезет и придется совершить вынужденную посадку на якобы необитаемой планете, следует ожидать нападения имперских солдат (Storm troopers). Они умело и храбро дерутся, а зрелище просто необычайно реалистично — создатели использовали специально снятые видеоклипы с участием закованных в латы людей. В основном видеосюжеты появляются в промежутках между игровыми эпизодами, но некоторые включены в сам игровой сценарий для пущего накала страстей. Особо эффектно смотрится сцена, в которой вы прокладываете себе дорогу сквозь строй неприятельских солдат в коридоре. Ваши противники выглядят прямо как в кино, и это не случайно: в съемках для игры действительно были использованы те же костюмы, что и в киносериале. Но благодаря использованию видеообразов в сочетании с компьютерным фоном игра выглядит ярче и реалистичнее, чем первоначальный кинофильм из серии «Звездные войны», снятый двадцать лет тому назад.

Только не пытайтесь улететь прочь с протоаренного пути — вселенная в Rebel Assault все еще не так уж велика. Заранее заданные маршруты пришлось сохранить, зато качество изображения и интенсивность стрельбы возросли.

Появилась возможность управления с клавиатуры, что существенно облегчает процесс игры. Вы также получили возможность сохраняться после каждой успешно пройденной главы. Игра вобрала в себя всё лучшее от своих игр-предшественниц, посвященных Star Wars. Тут и имитаторы в стиле X-Wing или TIE-Fighter, и непревзойденная динамика в духе Dark Forces.



Завязка игры такова: уничтожив Death Star, восставшие против сил Зла показали, на что способен их союз. Но империя не сдалась, а, создав новое мощное оружие, надеется поставить повстанцев на колени. Как и в предыдущей игре, вы будете исполнять роль молодого новичка — Rokie One, который постепенно становится асом. В течение пятнадцати глав или миссий вам предстоит разрушить планы коварной империи Зла и показать себя с лучшей стороны.

Подробнее об управлении игрой. Как я уже отмечал выше, в игре есть возможность управления с клавиатуры. Но проходить игру все же удобнее, комбинируя управление мышью и с клавиатуры. Например, в действиях, требующих быстрого перемещения курсора-прицела, лучше использовать мышь, а в заданиях, где нужно управлять летающим средством, лучше использовать клавиатуру. Существует четыре игровых режима: Cockpit flight, Ground combat, Behind ship flight, Point of view combat. В отличие от предыдущей игры, где существовала автоматическая система наведения, находясь в кокпите корабля, вам придётся осуществлять наводку самостоятельно.

Второй игровой режим чем-то похож на игру Creature shock (о ней вы можете прочитать во втором номере журнала за 1995 год). Вы видите своего героя сзади и управляете прицелом, за прицелом передвигается и бластер пилота. Третий игровой режим напоминает второй тем, что вы видите свой корабль сзади. Он движется вперёд без вашей помощи, вы же, в свою очередь, осуществляете коррекцию полёта курсорными клавишами.

Четвёртый игровой режим напоминает игру Dark Forces. Вы сами как бы находитесь в лабиринте и сражаетесь с вражескими штурмовиками. Здесь можно использовать курсорные клавиши для прицеливания и клавишу CTRL для ведения огня из бластера.

Система сохранения в игре такая же, как в Cyberia и Creature Shock. После каждой удачно пройденной главы итог сохраняется автоматически.




В Rebel Assault II вас ждёт ещё один приятный сюрприз — редактор уровня сложности (difficulty editor). О нём я хотел бы рассказать подробнее. Существует двадцать один параметр и, по-моему, практическое значение для организации игры имеют два основных: Miss Damage и Shot Damage. Первый из них определяет, сколько «пойнтов» (HP — hit point) вреда вам нанесёт враг при попадании. Второй же — сколько «пойнтов» вреда нанесёте вы.

Так что этой зимой любители фильмов из серии «Звездные войны» в ожидании очередной трилогии Джорджа Лукаса могут наслаждаться Rebel Assault II. Те, кому довелось играть в Rebel Assault, могут возразить, что фильм все же производит более сильное впечатление, чем созданная по его мотивам игра, и, тем не менее, продукт имел значительный успех. Компания LucasArts утверждает, что им удалось продать более миллиона копий Rebel Assault, что составляет пять процентов от общего объема продаж компьютерных игр. Похоже, Rebel Assault II превзойдет по популярности все остальные игры на тему «Звездных войн» вместе взятые.

*Михаил Горюнов*

Игра предоставлена фирмой «Бука» тел. 111-51-56



# CAESAR II

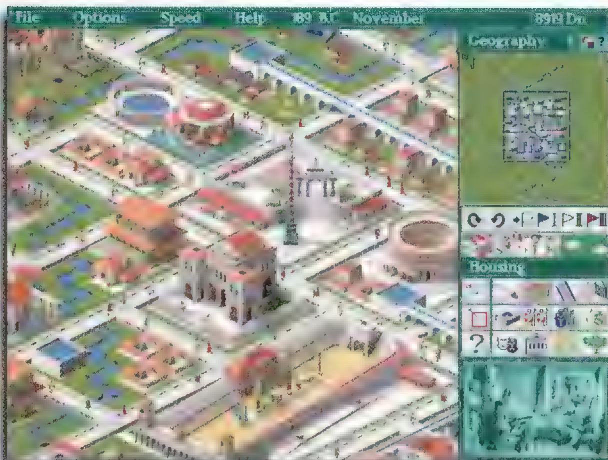
**Издатель:** Sierra On-Line/Impressions, **Машина:** 486DX 33 Mhz, **Память:** 8 МБ, **HD:** 20 МБ, **Монитор:** 640 x 480 SVGA, **Система:** MS-DOS 5.0 и выше, Windows '95, **Звук:** Sound Blaster, **И еще:** мышь, CD-ROM

*«Повсюду гимназии, фонтаны, галереи, храмы, фабрики, школы... и мир, с самого начала обреченный на гибель, постепенно вступает на путь выздоровления. Города великолепно развиваются, расцветают прямо на глазах и ты должен сделать все чтобы Земля стала цветущим садом...»*
*— Аэлиус Аристидес, II век до нашей эры.*

Salve! (типичное древнеримское приветствие), т.е. привет всем поклонникам стратегических игр, как всегда огромный и пламенный. Те из нас, кто играл в первую игру под названием Caesar, ждали продолжения почти два года, я могу с полной ответственностью заявить, что ожидание было не напрасным. Первоначальный вариант Caesar был развивающей игрой с тремя уровнями сложности: империя, провинция и город. Уровень «империя» был достаточно примитивным, лишь немного более сложным, чем карта. На уровне «провинция» вам нужно было совершенствовать Римскую систему скоростных автострад и защищать ваши земли от врагов с помощью системы фортов укрепленных стен и армий. Это могло бы доставить удовольствие, а так же являлось бы уникальной особенностью в игре такого рода, но, к сожалению, игра не имела своей собственной системы боя. На уровне «город» вы












строили метрополию в Римском стиле с ее акведуками, форумами и храмами. Это также было достаточно интересно, даже несмотря на то, что система не была очень сложной. Например, построение крупных общественных зданий происходило автоматически. Соедините два небольших храма вместе, и они, в конечном счете, превратятся в Пантеон. Я очень рад сообщить, что в игре Caesar II фирма Impressions учла все жалобы игроков, которые были высказаны по поводу оригинала. Графика стала на 100% лучше, подсказки в игре обещают быть одновременно и познавательными, и развлекательными, а интерфейс очень легок в управлении — он просто один из лучших, которые я только видел в последнее время. Кроме того, создана абсолютно новая система боя и добавлена случайная анимация и другие приятные для глаза «конфетки» на экране.

Игра «Цезарь II» (Caesar II) переносит вас в мир Древнего Рима, где вы становитесь правителем отдаленной провинции. Вы предстаете перед императором и начинаете свой долгий путь по служебной лестнице мелким чиновником, который может получить или потерять благосклонность императора к себе. Ваша цель — пройти путь от земляных работ до строительства процветающей Римской провинции с великолепной столицей. Если вы справитесь с этим, в ваше распоряжение поступят еще более развитые земли. Естественно, с развитием успеха ваше служебное положение будет расти. После успешного правления над многочисленными провинциями, когда вы наберетесь опыта, расширите и укрепите империю, вам представится возможность стать Цезарем — Императором Рима.

Для того чтобы разобраться что к чему, в игре существует специальный обучающий режим Run the Caesar II Tutorial, где понятным образом показаны некоторые аспекты игры и основные функции управления. Получить нужную вам информацию о любом сооружении и unit'е можно, выбрав в меню пункт со знаком вопроса (Query). Игра имеет два режима: Полная игра (Full game) и Режим строительства города (City Building Only). В полной игре вы развиваете Римскую провинцию и город-столицу, со всеми вытекающими отсюда последствиями, типа боевых действий и торговых караванов. В режиме строительства города вы сосредотачиваете свое внимание на одном городе и стараетесь завоевать право стать столицей Римской империи. Игра имеет пять уровней сложности: Novice, Easy, Medium, Hard и Impossible! Итак, выбирайте режим, и настало вре-

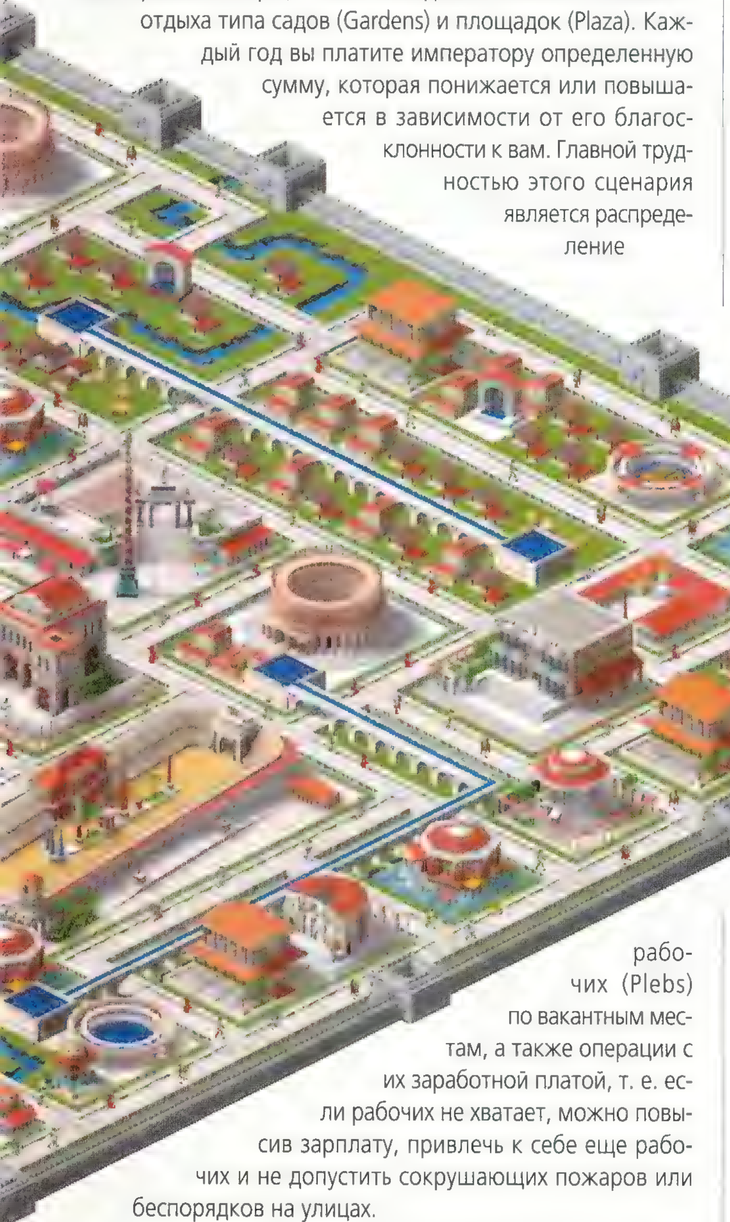


мя претворить в жизнь высказывание Юлия Цезаря: «Пришел, увидел, победил...» Принцип управления похож на SimCity 2000, но Sierra, как известно, сторонница всего нового и, наверно, поэтому внесены некоторые существенные изменения. Сооружения увеличились в размерах, и теперь, наконец-то, можно разглядеть жителей вашего города. Вид на поле действия открывается в 3/4 поворота экрана, и дополнительный комфорт приносят почти настоящие, пульсирующие реки и подвижные части зданий. Для того, чтобы не двигать экран по карте все время, в игре предусмотрены специальные знаки в виде флагов, которые устанавливаются на территории и позволяют как бы «прыгать» по карте, быстро попадая в нужные места, или же они возникают там, где вашему городу грозит опасность. При желании можно увеличить или уменьшить вид на город или на поле сражения (Zoom In/Out). Приступая к строительству города, вам наверняка придется воспользоваться функцией очистки территории (Clear Area), т.к. провинция — довольно лесистая местность, и хорошо, что поблизости нет представительства GreenPeace. Как правило, строительство города начинается с установки нескольких основных сооружений и налаживания системы водоснабжения. Постройте несколько центральных зданий (Forum), в которых будет происходить распределение рабочих мест среди населения. Там же происходят основные функции управления вашим государством, т.е. там можно: повысить или понизить налоги (Treasurer), распределить рабочие места (Plebeian Tribune), встретиться с советником из Рима (Advisor of Rome), завоевать какую-нибудь страну (Centurion) и даже узнать будущее своего государства (Oracle). Получить доступ ко всему этому можно, выбрав в меню пункт Go To Forum. Таким же образом можно быстро перенестись в провинцию или в столицу — Go To Province и Go To City соответственно. Затем постройте несколько жилых кварталов (Housing), которые будут менять облик в зависимости от вашего благосостояния, т. е. пройдут путь от бедных хижин до многоэтажных домов (Hut, Palace). Проложите дороги (Roads) к Форумам и соедините их между собой. Это нужно для того, чтобы агитаторы могли ходить по городу и призывать людей идти на работу. Каждый год можно повышать или понижать зарплату рабочим (Plebs), но опасайтесь сообщения No Denarii. Водоснабжение является центральным условием благосостояния вашей империи, основным источником воды является река, но необходимо доставлять воду и в дальние концы города. Для этого существуют резервуары (Reservoirs) и акведуки (Aqueducts), поставьте один резервуар около реки, а второй в густонаселенном районе и соедините их акведуком. Это первый этап, а на втором городу понадобятся колодцы (Wells) и фонтаны (Fountains) в центре города. Постепенно жители станут строить водопровод, так что больше возвращаться к этой проблеме вам не придется. Если только не... Следующий этап в развитии вашего города это обеспечение порядка и охрана сооружений и жителей от стихийных бедствий, вторжений варваров и терактов со стороны преступного мира. Для внутренней защиты необходимо построить префектуры (Praefectures) и обеспечить их доступ ко всему городу посредством дорог. В префектурах будут обучаться надсмотрщики (Vigiles), которые будут патрулировать город и при обнаружении пожара, банды варваров или преступников будут пытаться их обезвредить. Если патрули не будут справляться с работой, то придется построить казармы (Barracks) и подключить к делу армию. Но ни в коем случае не стройте префектуру или казармы рядом с жилыми кварталами, жители сразу же начнут уезжать. ОМОНу тоже бывает скучно, и он выходит поразвлечься... Не стоит забывать и про внешнюю охрану — это защитные башни (Towers) и стены (Wall). Они тоже требуют рабочих и статью в бюджете на свое содержание. Зато тогда система охраны буде на уровне Maximum и никакие нападения варваров (Barbarians) и кочевников (Raiders) вам не страшны. Но самой основной



деятельностью вашего государства является индустрия (Industry). Сюда входят разнообразные торговые сооружения, рынки, магазины. В середине города постройте множество магазинов (Markets), а на окраине расположите многочисленные рынки и базары. В них входят: винодельные заводы (Grape), склады пшеницы (Wheat), рыбные (Fish) и шерстяные (Wool) рынки, торговые дома по продаже песка (Sand), глины (Clay), камня (Stone), мрамора (Marble), угля (Coal), свинца (Lead), меди (Copper) и драгоценных камней (Gems). Римляне, как известно, любили развлекаться и культурно отдыхать. Для повышения самочувствия народа в каждом квартале должны быть всемирно известные римские бани (Bath Houses) или

места для квалифицированной медицинской помощи (Hospital). Эти сооружения тоже требуют рабочих и денег на свое содержание. Уж что-что, а развлекаться римляне умели, на места для культурного отдыха придется немало потратиться, им необходимы в большом количестве театры (Theater), концертные залы (Odeum), спортивные арены (Arena), переходящие потом в огромные Колизеи (Coliseum), стадионы для гонок колесниц (Circus) и многое другое. Но Рим не будет Римом без большого количества учебных заведений, математических школ (Grammaticus), ораторских залов (Rhetor) и библиотек (Library). Естественно, римляне, верующий народ, и поэтому здесь не обойдется без мест поклонения богам (Shrine), базилики (Basilica) и величественных храмов (Temple). Также понадобятся небольшие места отдыха типа садов (Gardens) и площадок (Plaza). Каждый год вы платите императору определенную сумму, которая понижается или повышается в зависимости от его благосклонности к вам. Главной трудностью этого сценария является распределение



рабочих (Plebs) по вакантным местам, а также операции с их заработной платой, т. е. если рабочих не хватает, можно повысив зарплату, привлечь к себе еще рабочих и не допустить сокрушающих пожаров или беспорядков на улицах.

Приступая ко второму варианту сценария, т. е. управлению провинцией и городом-столицей, нужно привести в боеготовность свои стратегические и логические навыки. Пособие по строительству столицы смотрите выше, а сосредотачивать внимание нужно на развитии провинции и налаживании торговых отношений с другими странами. Чтобы выиграть этот сценарий, нужно развить пять провинций до определенного коэффициента (смотри Forum, пункт Oracle), т. е. получить пять уведомлений императора (Promotion) об успешности ваших стараний, причем для достижения лучших результатов можно не переходить сразу на лучше развитые земли, т. е. не принимать уведомления, а отложить переход на десять или двадцать пять лет. Итак, приступим, для начала постройте основу ваших торговых связей — Морской порт (Port) и, естественно, судоверфь (Shipyard). Для хранения товаров понадобятся склады (Warehouse) и трудовые лагеря (Work Camp) в хорошем смысле этого слова. Постройте также перевалочный торговый пункт (Trading Post) и некоторое количество складов к нему. Нужно сказать, что в этом сценарии различные заводы и фабрики строятся на местах добычи перерабатываемого сырья. Например, шахты для добычи угля (Coal) или руды (Iron) строятся около горных хребтов (Rocky Areas), а фермы (Farms) на богатых травой лугах (Meadow). Мрамор добывают в каменоломнях и доставляют на перевалочный торговый пункт. Все эти сооружения связываются сетью дорог для облегчения доставки товаров в срок. Доступ к торговым операциям можно получить в Форуме, пункт Merchant.

Ну, вот и добрались мы до самого интересного, если вы считаете, что пришло время повоевать, то «No Problem». Приятным нововведением является система боя. Я думаю, что большинство игроков-стратегов узнают ее как вариацию на combat engine в Lords of the Realm. В вашем распоряжении есть различные виды легкой и тяжелой пехоты, войска, оснащенные дальнобойными орудиями, кавалерия и даже боевые слоны. Постройте несколько военных лагерей (Fort), увеличьте расходы на армию (Форум, пункт Centurion) и как только несколько легионов будут готовы, садитесь на корабль и отправляйтесь на войну. Чтобы не испытывать проблем с управление войск, вам придется научиться легко ориентироваться в функциях. Здесь все просто, передвинуть войска (Order Cohort), сформировать легион в линию (Line), в колонну (Column), в сплошную стену (Tortoise) или функция Pursue ( при этом войска рассыпаются и атакуют ближайшего противника). Двигать солдата (Move), группу (Select All), атаковать (Aim), отступить (Retreat), увеличить скорость боя и передвижений (Turbo, кнопка со смешным зайцем) и наконец, самая мной нелюбимая, но, увы, применяющаяся функция сдачи в плен (Surrender).

Итак, теперь вы подготовлены теоретически, теперь дело за практикой. Немного информации о звуковом оформлении: музыка и звуки в игре просто великолепны, а анимацию и видео при желании можно отключить, хотя будет довольно скучно. Также можно изменять скорость и активность игры. Желаю вам удачи в деле развития Римской империи, и не стоит забывать, что коли ты захотел стать Цезарем — Императором Рима, так будь им. Всемирная история, банк «Империал»...

*Евгений Луньков*

Игра предоставлена фирмой Compulink, тел.209-29-75, 290-33-69, 924-26-73, 931-92-69

# Frankenstein
## Through the Eyes of the Monster

**Издатель:** Interplay, **Машина:** 486DX33, **Память:** 8МБ, **Видео:** SVGA, Apple QuickTime for Windows, **Звук:** Sound Blaster, **Система:** Windows 3.1, Windows'95, **И еще:** 2xCD-ROM, мышь

Для тех, чьи жанровые пристрастия тяготеют к adventure с элементами фильма ужасов в 1995 году вышло несколько игр, среди которых популярная Phantasmagoria (Sierra) и тяжеловесный The 11th Hour (Virgin). Компанией Interplay была предложена версия Frankenstein: Through the Eyes of the Monster. Судя по названию, нетрудно угадать, чьими глазами вы будете смотреть на мир в этой игре. Смотреть в полном смысле этого слова, поскольку действие игры развивается от первого лица: мы не управляем каким-либо субъектом, но все сцены разворачиваются перед нашими собственными глазами — глазами довольно-таки милого творения доктора Франкенштейна. Этот ход придает действию дополнительную остроту, ведь мы воспринимаем загадочный мир глазами только что созданного существа, еще не осознающего реальность и цели своего существования. О своем теле нам известны достаточно скудные сведения: после пробуждения на операционном столе одна рука, поднесенная к глазам, оказывается мужской, другая — женской. Правда, не берусь утверждать, что на всех перипетиях сюжета нам не повстречается зеркало. Наивность и неопытность только что созданного существа позволяют обыграть множество тупиковых путей. Монстр, как любопытный ребенок, реагирует на огромное количество лабораторных предметов и фокусов, по замку разбросаны клочки записей сумасшедшего доктора, но чрезвычайно трудно определить, какие из вещей понадобятся после, имеют ли какую-нибудь загадку лабиринты или предметы в лабораториях, или все это придумано, чтобы заманить нас все дальше от цели? Смысл ваших похождений открывается далеко не сразу, поначалу вы просто открываете для себя внешний мир, созданный в 3D с прекрасными спецэффектами.

Сюжет романа Мэри Шелли (автор первой истории о докторе, способном оживлять умерших) опять (уже в который раз) оказался значительно измененным. В этой игре доктор Франкенштейн не только не боится своего чудовищного создания, но даже выступает в качестве его наставника — нетрудно провести аналогию с Myst — играющему предстоит прикоснуться к тайне своего собственного существования. Игра необыкновенно эмоциональна, что достигнуто и техническими средствами — высококачественная анимация позволяет в полной мере ощутить атмосферу замка, скрывающего какую-то тайну, и хорошо продуманной сюжетной линией — например, стоит вам обнаружить очередную незнакомую и зловещую на вид комнату, как неизменно за вашей спиной заскрипит дверь, и вы услышите чьи-то шаги. Это всегда оказывается сам Франкенштейн, готовый либо похвалить вас за успехи в освоении дома либо рассказать очередной кусочек своей истории. Но, тем не менее, элемент непредсказуемости выдержан в игре превосходно.



Играющему придется изрядно попотеть, прежде чем сделать свое путешествие по замку комфортным: например, вам придется самому добыть inventory. Как это сделать? Спускайтесь из лаборатории, где вы «родились», вниз, через ход, находящийся под периодической таблицей. Справа вы увидите дверь и лестницу, ведущую в лабораторию, спальню, библиотеку и т.д. Через дверь же мы выйдем на балкон, опоясывающий башню. К стене башни прикреплена лебедка и оленьи рога. Поднимите при помощи лебедки вверх гири, валяющиеся рядом — они по желобку упадут вниз, но вместе с ними упадут и рога. Позади вы увидите разлом в каменном барьере, опоясывающем башню. Подтяните к нему веревку, привязанную к рогам. Вы обнаружите, что по спущенной вниз веревке можно спуститься на уровень окна с выломанной решеткой. Смело забирайтесь вовнутрь. По скрытой лестнице спускайтесь вниз на 2 этажа. Вы окажетесь в маленькой комнатке. Оглядитесь вокруг: вы увидите стол с допотопным аппаратом — рычаг и резные колесики, как на часах. Крутаните ручку. Колесики рассыплются у вас на глазах. Но вы, не поддаваясь отчаянию, установите их на прежние места, и попытайтесь дернуть рычаг еще раз. Перед вами откроется потайной ход в целую галерею с лабиринтами, выходом в сад, столовую и др. Inventory вы найдете в столовой — это будет скромный портфельчик, лежащий на камине. Как только вы возьмете его, в нижней части экрана появится чемоданчик — отныне вы можете собирать предметы, встречающиеся на вашем пути.

Игра доставит просто массу удовольствия, если вы любитель жесткого натурализма. В путешествии по замку вам то и дело встречаются заспиртованные внутренности, гальванические опыты с мертвыми котиками или, к примеру, человеческие мозги в особом растворе. Совмещение высокохудожественной графики и прекрасной игры актеров придает реалистичность происходящему и высокую степень воздействия на зрителя. Без сомнения, это игра с сильным эффектом погружения, зажигающая не только ваш ум невозможностью разгадать очередную головоломку, но и эмоции, и воображение.

Единственная техническая слабость, которая может броситься в глаза — недостаточно тщательная склейка кадров при скроллинге. Но, в целом, эта игра увлекла меня сильнее, чем жанрово схожая с ней Phantasmagoria. Точка зрения from first person позволяет по-настоящему идентифицировать себя с участником действия, выводит за рамки стороннего наблюдения над достаточно банальным фильмом, что происходит в «Фантасмагории». Да и головоломки посложней, и подсказывающего черепа нет. Так что искренне советую обратить свое внимание на эту игру. У нее есть все для того, чтобы стать популярной: и оригинальный литературный сюжет, и хорошее техническое исполнение, и просто высокая степень играбельности.

*Наталья Моисеенкова*

Игра предоставлена фирмой «Бука» тел. 111-51-56







# STONEKEEP

**Издатель:** Interplay, **Система:** MS-DOS 5.0, **Машина:** 486/66, 8Mb RAM, **Монитор:** VGA, SVGA, **Звук:** SOUND BLASTER

Ни для кого не секрет, что на игровом компьютерном рынке в 94-ом году состоялась полномасштабная война клонов DOOM'a. Как и в каждом сражении, здесь были и победители, и проигравшие. Но вот наступил 1995-й год, и создатели игр, наконец, поняли, что главное не в размере игры, количестве оружия и «арморов», а в тщательно разработанном оригинальном сюжете и свежей игровой концепции. Тем более, что любители ролевых игр уже давно ждали чего-либо подобного.

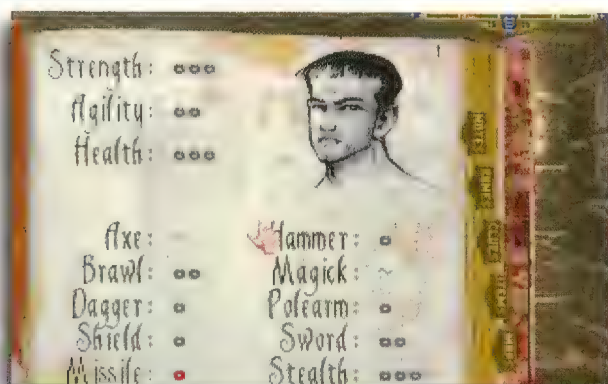
К счастью, игрушка, о которой я хочу рассказать, отличается и ярким сюжетом, и свежей концепцией. Игра называется Stonekeep. Создатели игры сделали попытку с головой погрузить вас в действие от первого лица с элементами сюжета и весьма логичной мотивацией. И это им вполне удалось. Stonekeep — не примитивная «комната страха», напротив, перед нами — убедительное приключение в лабиринте, требующее максимальной собранности и психологической выдержки.

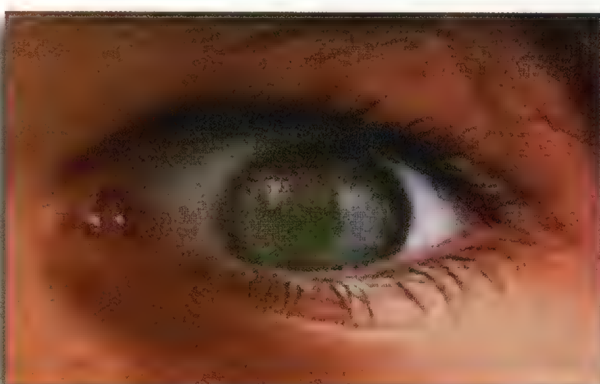
В игре достигнута более высокая скорость действий от первого лица, чем, например, в The Elder Scrolls: Arena, и тем не менее, сохраняется ощущение реальности при использовании оружия. Это повесть о колдунах и героях, о содружестве магии и меча, противоборстве добра и зла. Завязка проста, как дважды два. На средневековую деревню обрушивается некое зло, убивая при этом всех жителей. Выжил лишь маленький мальчик — Дрейк, который был спасен с помощью богов добра (вооруженных до зубов). Спустя десять лет Дрейк вернулся к развалинам родной деревни, где неожиданно встретил богиню Теру, попросившую его убить «самого главного, нехорошего» колдуна. С этого момента все и начинается: беганье по длинным и красивым лабиринтам, сражения с человеконенавистническими тварями и прочее, прочее, прочее... Поражает разнообразие врагов: тут и кровожадные тараканы, и стражники с саблями, и ожившие с помощью магии скелеты — убийцы. Сражение с «нечистью» приходится тщательно планировать, быстрыми нажатиями на клавиши тут не победишь.

В игре содержится чрезвычайно полезный волшебный дневник (вызывается нажатием клавиши J). В него заносится вся информация о путешествии: карты, характеристики персонажей, магические свитки — руны, подсказки и информация о найденных предметах. Интерфейс игры очень прост. Вы разберётесь с ним за пятнадцать минут даже без помощи инструкции. Управление осуществляется с помощью клавиатуры и мыши. Передвижение — с помощью курсорных клавиш, а сражение — с помощью мышки. На мой взгляд, это очень удобно.

Теперь о способностях главного героя. Их — тринадцать. Первые и, самые важные, — это Strength, Agility, Health. Srength определяет вашу уязвимость (а ведь именно вы — главный герой игры) во время предпринимаемой атаки. Эта характеристика улучшается при использовании тяжёлого оружия. Agility показывает насколько вы ловки и изворотливы, демонстрирует ваши шансы увернуться от удара, и улучшается при использовании легкого оружия. Health защищает вас от воздействия яда и магии. Она возрастает по мере прогресса Strength и Agility. Существует еще три немаловажных «измерения»: Defence, Stealth и Magic. Defence свидетельствует об искусстве вашего обращения со щитом и становится тем значимее, чем богаче ваша практика его использования в бою. Stealth показывает насколько тихо вы можете подкрасться к врагу сзади. Улучшается, само собой, в процессе игры. Magic определяет, сколько волшебной энергии — «маны» — вы используете при «производстве» того или иного заклинания. И здесь все зависит от практики «наложения» заклинай. Остальные семь характеристик: Archery, Axe, Brawl, Dagger, Hammer, Polearm и Sword показывают, как хорошо вы можете обращаться с тяжёлым оружием.

Использование магии тоже, наверное, не вызовет особых проблем. Всё, что вам нужно для «произнесения» заклинаний — это волшебный дневник, руны, и накладыватель



заклинаний (runecaster). Существует различные модификации runecaster'ов. Они различаются между собой количеством слотов, в которые можно записать заклинания. Магия подразделяется на четыре раздела: Mannish, Throggish, Fearie и Meta. Первые три — это обычная магия (боевая, исцеляющая и так далее), а четвёртая — Meta — служит для усиления воздействия первых трёх. Допустим, вы собрали все необходимые магические вещи и хотите приняться с их помощью за уничтожение врагов. Но перед этим, естественно, подготовить заклинания к использованию. Как это сделать? Вложите runecaster в любую из рук. После этого откройте в волшебном дневнике раздел «руны» и подведите к нужной руне курсор. Нажмите на правую или левую клавишу мыши, в зависимости от того, в какую руку вы поместили runecaster. Затем выберите любой пустой слот в этом устройстве и снова нажмите клавишу мыши для записи туда заклинания. Чтобы наложить заклинание, нажмите на клавишу мыши, соответствующую руке в которой находиться runecaster, и выберите заклинание. Возможно, понадобится ещё одно нажатие на клавишу, чтобы выбрать объект на который окажет свое воздействие заклинание. Легко запомнить?

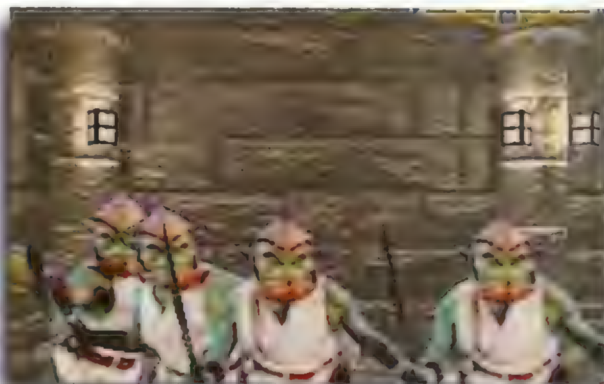
А теперь полезные советы. Обыскивайте любой закоулок в лабиринте, заглядывайте во все столы, охапки соломы и так далее. Например, я нашел молоток (мощное тяжелое оружие) в старой бочке. Если увидите стоящего в отдалении противника, не спешите сразу ввязываться в контактный бой, лучше запустите во врага парочку стрел. И собирайте, собирайте все вещи — они впоследствии могут очень пригодиться!

Само подземелье выглядит просто потрясающе, анимация достаточно быстрая, а изображения монстров превосходны. В ходе разработки игры компьютерное видео было дополнено трехмерными изображениями монстров и специальными эффектами. Что же касается звуковых эффектов, то они просто выше всяческих похвал.

Игра столь реальна, что, поиграв в неё несколько часов, вы начнёте ощущать запах сырых каменных лабиринтов. А самые впечатлительные обязательно увидят во сне Короля Теней со своим сверкающим волшебным мечом.

Михаил Горюнов

Игра предоставлена фирмой «Бука» тел. 111-51-56







**Издатель:** Capstone

# TEKWAR

Замечательные времена психоделической революции прошли. Больше нет романтиков и исследователей, одиноких в своих увлечениях. По мотивам рассказов Берроуза снимают кассовые фильмы, Тимоти Лири опубликован в популярных журналах, книги Грофа стали учебниками в университетах.

Наркотики перестали быть средством получения знания и достижения трансцендентных целей. Люди используют их в вполне прагматических целях: поработать ночью, поговорить, посмотреть картинки, получить информацию.

Рынок наркобизнеса растет. Дело поставлено правильно и находится в крепких руках. Лучшие ученые в крупнейших лабораториях изобретают новые психотропные вещества — удивительные по свойствам, вызывающие непреодолимую привязанность.

Самое активное из них — Тек.

Итак, время действия — 2045 год. Место действия — метрополитен Лос-Анджелеса, где агенты всемогущих Тек-Королей ежедневно распространяют наркотики. Торговля приносит огромные прибыли. Все попытки плохо оснащенных и коррумпированных властей приостановить ее, не приносят никакого результата. Мафия 21-го столетия — Тек-Короли — фактически управляют городом, разделив его на семь частей.

Спецслужбы получили от информатора из организации Сони Хокори, самого могущественного наркобарона, очень важные сведения. Он сообщил, что Тек-Короли оставили свои разногласия для достижения невиданного до сих пор уровня Тек-зависимости. Их цель — Matrix, виртуальное пространство, объединяющее все сети и электронные коммуникации. Невозможно представить себе ежедневную жизнь дигитализированного общества без этого виртуального ландшафта, на просторах которого межнациональные корпорации и отдельные люди решают свои ежедневные проблемы, и каждую секунду продают и покупают самые изменчивый и точный товар — информацию.

Незадолго перед этим таинственно исчезли известный кибербиолог Николай Петровский и лауреат Нобелевской премии по кибернетике Миоши Накахара.

Предполагается, что их знания и талант используются Тек-Королями для изобретения средства распространения Тека через Matrix. Будет использован чрезвычайно эффективный принцип shareware-програмного обеспечения — бери бесплатно, но, если понравилось, по истечении определенного срока придется платить. Это поставит в зависимость от Тека и тех, кто его контролирует, сотни тысяч людей, использующих Matrix в своей деловой ежедневной активности. Кто же спасет город от этого нового супербедствия? Кроме тебя — некому.

Ты — бывший полицейский, арестованный за связи с наркобизнесом. Последние пять лет провел в криогенной камере на орбитальной тюрьме, ласково называемой в народе «Заморозка».

Тебе дали шанс на жизнь, если ты выполнишь задание



главы Космического Сыскного Бюро Уолтера Баскома.

Цель — исследовать усилия Тек-Королей по использованию Matrix и найти способ остановить их. Если удастся — тысячи невинных избегнут разрушающего сознание влияния Тека. Если нет — наркобизнес наберет невиданную силу, но из холодильника ты этого не заметишь.

Управление игрой напоминает хорошо известные игры id Software. Можно ходить, поворачиваться, скользить боком, бежать, прыгать, открывать двери «пробелом», стрелять «Ctrl». Постепенно появится богатый выбор оружия: электрошок; стандартный автоматический пистолет, пистолет, стреляющий сгустками энергии (соприкасаясь с мишенью, они разносят ее на части), агрессивная автоматическая модификация того же оружия; пистолет для уничтожения андроидов; пластиковая взрывчатка; ионная граната; огнемет; компактный фугас. Думаю, что бывалый DOOM-овец не будет разочарован. Тем более что стрелять в живых людей иногда приятнее, чем в бесформенных монстров.

Правда не стоит все время ходить с пистолетом в вытянутой руке: граждане пугаются, им ведь итак несладко приходится; на полицейских же патроны тратить жалко.

Можно активизировать дисплей заднего обзора, индикатор здоровья и вменяемости, «инвентори», дисплей MATRIX континуума, который показывает оставшееся количество времени или энергии, переносимое без вреда для нервной системы.

Чтобы уничтожить оплот Тек-Королей, нужно войти в MATRIX и найти семь частей пароля, который откроет доступ к их твердыне. Эти части в целях наибольшей безопасности доверены каждому из семи заправил Тека. Так что повстречаться придется со всеми.

*Владимир Левашов* PRO

Игра предоставлена фирмой Юнивер, тел. 181-53-88








**Издатель:** Blizzard Entertainment, **Машина:** 486DX 33, **Память:** 8 МБ, **HD:** 20 МБ, **Монитор:** 640 x 480 SVGA, **Звук:** Sound Blaster, **Система:** MS-DOS 5.0, Windows 3.1, Windows'95, **И еще:** 2x CD-ROM, Mouse

*«Безжизненные болота, величественные леса, бесконечные поля с изумрудной травой, фермы, дающие богатый урожай, и деревни гордых, сильных людей. Никто не знает силы тьмы и пылающую жажду абсолютной власти лучше, чем я...»*

Джул'дан-Разрушитель, величайший из магов и Посвященный Седьмого круга Совета Теней.

И в самом деле, сколько можно сидеть у компьютера, оперируя фантастическими мегасолдатами и сверхзвуковыми танками? А ведь согласитесь, в душе хочется чего-нибудь более изысканного и возвышенного, как звон мечей или скрип катапульты. Если вам по душе времена рыцарских турниров, когда задеть даму пером шляпы было глубочайшим оскорблением, то приготовьтесь к «приливу тьмы»... Игра WarCraft II: Tides of Darkness — это продолжение повествования фирмы Blizzard Entertainment о противостоянии людей и орков за контроль над территорией и природными ресурсами. Прошло шесть лет после войны между рыцарями королевства Азерот и армией жестоких орков под командованием Великого воина Блэкхэнда (Blackhand). В 583 году н. э. королевский волшебник Мидайв шутки ради открыл врата в мир Тьмы (Dark Portal), и с тех пор проход в противоположный мир расширялся все больше и больше. Но доблестный король Лейн (King Llane), стараясь противостоять Тьме, создал союз наций Азерота под названием Братство Коня (Brotherhood of Horse). В союз Азерота входит семь различных народов, но каждый из них готов до последней капли крови защищать землю от орков.

Тем временем в стане орков произошли серьезные изменения: воспользовавшись победным настроением Блэкхэнда, власть захватил его преемник Оргрим Думхаммер (Orgrim Doomhammer), подчинив себе один из самых сильных кланов Тьмы: клан Черного камня (Blackrock clan). И вот после шести лет выжидания и усиленных научных исследований орки, соорудившие огромный флот, поплыли на поиски людей. Если вы готовы вступить в сражение на той или иной стороне, вам нужно узнать как можно больше о своем предполагаемом противнике.

Азерот (Azeroth)
Лидер: Регент Лорд Андин Лотар (Lord Anduin Lothar)
Национальный цвет: синий
История: перед приходом века Хаоса, когда были открыты первые (!) врата в мир Тьмы, королевство Азерот было величайшим из всех человеческих наций. Ведомое доблестным и справедливым королем Лейном, оно несло миру свет и правду. Но после Первой войны Азерот и все его земли были разорены и разграблены. После смерти короля сэр Андин Лотар возглавил остатки армии рыцарей и повел их через Великое море к гостеприимным землям Лордарона. Их правитель, Король Теренас, любезно согласился принять рыцарей Азерота в свои владения. Они разместились в южном, можно сказать, курортном местечке Лордарона и начали свою неторопливую, размеренную жизнь, совершенствуясь в боевом искусстве.

Лордарон (Lordaeron)
Лидер: король Теренас (King Terenas)
Национальный цвет: белый
История: под чутким руководством короля Теренаса нация Лордарона оказалась последним бастионом надежды человечества и была первой, кто присоединился к Азероту в борьбе против Тьмы. Глубокорелигиозная армия этого северного государства дает шанс людям на победу.

Стромгард (Stromgarde)
Лидер: Торас Троллбэйн (Toras Trollbane)
Национальный цвет: красный
История: королевство Стромгард исповедует чисто силовую философию, недаром на его гербе изображен стальной кулак. Расположенное у подножья Альтеракских гор, Стромгард останавливает все вторжения со стороны Хаз Модана (Khaz Modan), являющейся боевой крепостью армии орков. Имеющие громадный боевой опыт в многолетних сражениях с троллями, воины Стромгарда всегда готовы дать отпор.

Кул Тирас (Kul Tiras)
Лидер: Лорд Адмирал Далин Праудмур (Lord Admiral Daelin Proudmoore)
Национальный цвет: зеленый
История: после окончания Первой войны богатые купцы из Кул Тираса приплыли к берегам Лордарона и основали самую процветающую колонию. Но когда орки начали развивать свои прибрежные боевые посты, адмирал Праудмур отдал приказ о постройке мощного боевого флота для охраны своих границ. По просьбе его давнего друга Андина Лотара Праудмур стал своеобразным «министром финансов» союза наций.









Джилнеи (Gilneas)
Лидер: Дженн Грейман (Genn Greyman)
Национальный цвет: черный
История: озлобленное неожиданным вторжением орков, королевство Джилнеи осталось в стороне от союза наций. Правитель одного из самых сильных человеческих народов, Дженн Грейман, убедил свою армию не иметь дела с союзом наций, но, тем не менее, Джилнеи готовы защищать свои земли от орков и встретится с ними лицом к лицу.

Даларан (Dalaran)
Лидер: Кирин Тор (The Kirin Tor)
Национальный цвет: фиолетовый
История: Даларан — это маленькая нация под руководством Тайного совета волшебников, во главе которых стоит Кирин Тор. Столица Даларана находится в фиолетовой крепости на острове Креста. Связь со сверхъестественными силами позволила построить четыре великие башни, которые и теперь являются святая святых для многих величайших рыцарей Лордарона. Кирин Тор является ярым сторонником союза наций, поэтому Библиотеки Даларана служат источником силы для применения магии против армии Тьмы.

Алтерак (Alterac)
Лидер: Лорд Перенолд (Lord Perenolde)
Национальный цвет: оранжевый
История: Алтерак, самая слабая их человеческих наций, она является поставщиком небольшого количества войск и амуниции для союза. Лорд Перенолд был повержен в ужас наступлением орков и был уверен, что только капитуляция войск и суверенитет наций могут спасти людям жизни, но, как только раздался зов сражений, Алтерак стал сражаться за свободу своей и других наций.

После первого конфликта орки раскололись на множество кланов, каждый из которых воевал с соседями и отличался особой жестокостью.

Клан Черного камня (Blackrock clan)
Лидер: Оргрим Думхаммер (Orgrim Doomhammer)
Клановый цвет: красный
Расположение: пик Черного камня, Азерот
История: После окончания войны с Азеротом клан Черного камня стал самым могущественным. Руководимый на протяжении многих лет Великим воином Блэкхэндом, он быстро добился перевеса в численности над рыцарями, что и повлияло на победу в Первой войне. Оргрим Думхаммер предал своего учителя и захватил власть сначала над кланом Черного камня, а затем и над всей армией. Войска этого клана фанатично преданы Оргриму и готовы отдать за него свои жизни.

Клан Опустошителей (Stormreaver clan)
Лидер: Джул'дан Разрушитель (Gul'dan the Destroyer)
Клановый цвет: синий
Расположение: Стормвинд, Азерот и Балор, Азерот
История: Маленький, но очень могущественный клан. Джул'дан обладает единственной властью над этим кланом и является фактическим правителем Тьмы через его



«марионетку» Блэкхэнда до предательства Оргрима. Джул'дан считает клан Опустошителей полезным для временной защиты от Оргрима и надеется с его помощью отыскать потерянную могилу повелителя демонов Саргераса. По легенде, эта могила скрывает в себе невероятную магическую силу.

Клан Сумеречный молот (Twilight's Hammer clan)
Лидер: Шо'галл Огр-волшебник (Cho'gall the Ogre-Mage)
Клановый цвет: фиолетовый
Расположение: Нортшир, Азерот

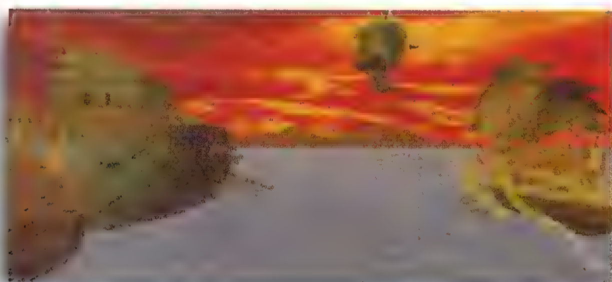
История: одержимые идеей, что Тьма — это предвестник Апокалипсиса, клан Сумеречного молота испытывает удовлетворение от бесконечных баталий и сражений. Руководимый коварным огром — волшебником Шо'галлом, этот клан составляет жестокую конкуренцию Джул'дану и его клану Опустошителей.

Клан Чернозубый оскал (The Black Tooth Grin clan)
Лидер: Ренд и Майм, сыновья Блэкхэнда (Rend and Maim)
Клановый цвет: черный
Расположение: Черное болото, Азерот

История: клан Чернозубый оскал — это оригинальная часть клана Черного камня, но, после того, как армия Тьмы ступила на землю Азерота, он откололся и обрел самостоятельность. После того, как Оргрим Думхаммер сместил с поста Блэкхэнда, Ренд и Майм взяли контроль над кланом в свои руки и противились любому указанию Оргрима. Каждый член этого клана в знак принадлежности к нему выбивает себе один зуб. Единство клана должно помочь Ренду и Майму отомстить за смерть своего отца.

Клан Кровоточащих (Bleeding Hollow clan)
Лидер: Килрог Мертвый глаз (Kilrogg Deadeye)
Клановый цвет: зеленый
Расположение: Стальные пещеры, Хаз Модан

История: клан Кровоточащих один из самых больших кланов Тьмы после вторжения в Азерот. Их боевой опыт исчисляется долгими годами успешных сражений. Они прославились своими боевыми и карательными операциями на берегах Хаз Модана. Воины этого клана оттачивают свое мастерство, круша огромные валуны вокруг своих пещер. Эти воины-ветераны являются самыми искусными в сражениях.



Клан Утробы дракона (Dragonmaw clan)
Лидер: Зулухед Измученный (Zuluhed the Whacked)
Клановый цвет: белый
Расположение: Грим Батол, Хаз Модан

История: клан Утробы дракона под командованием шамана Зулухеда — это маленькая, но элитная фракция входящая в армию Тьмы. Этот клан был одним из немногочисленных сторонников Блэкхэнда в Первой войне. После его гибели клан Утробы дракона вырастил его сыновей. Используя древнюю ритуальную магию шамана, только этот клан смог пленить королеву драконов Алекстразу и подвергнуть Азерот атаке драконов.

Пылающий меч (Burning Blade)
Лидер: нет
Клановый цвет: оранжевый
Расположение: кочевники



История: Пылающий меч — это не клан, а просто стихийная группа кочевников, хаотичных и непредсказуемых. «Пылающий меч» — это братство сумасшедших орков, единственная цель которых — разрушение городов и грабеж. Ожесточенные стычки с яростными ограми унесли немало жизней, но, в конце концов, огры поняли, что лучше не связываться с Пылающим мечом.

Пришло время познакомится с основными функциями управления. Панель управления состоит из карты (Map), информационного меню (Unit description) и меню управления (Unit command). Наверху показана информация о имеющихся у вас ресурсах: количестве золота, древесины и нефти. Добываемое из моря «черное золото» оказалось просто незаменимо для строительства морских и воздушных средств передвижения. Для добычи нефти (Oil) со дна моря применяются специальные платформы. Многие из шахт для добычи золота были заброшены после вторжения орков. Это не удивительно, ведь рабочие хотели сохранить себе жизнь, да и военный призыв начался. «Как же так?», — спросите вы. А дело в том, что теперь и рабочие, будь это пеон или крестьянин, могут постоять за себя. Если толпа крестьян (человек 10) с кирками налетят на небольшой отряд орков, в живых не останется ни один (я имею в виду орков). Древесина (Lumber) нужна для постройки сооружений, наземных, наводных и воздушных средств передвижения. Дерево также используется для исследования нового вооружения, заклинаний или магии.

Информационное меню показывает состояния unit-а или здания. Уровень (Level) подразумевает степень усиленности unit-а, т. е. сколько модернизаций (Upgrades) было сделано. Счетчик энергии (Hit points) показывает уровень здоровья unit-а, показатель брони (Armor) информирует вас о степени его защищенности. Показатель Damage говорит вам, какой урон unit способен нанести врагу. Также вам бу-

дет предоставлена информация о радиусе действия оружия (Range), линии видимости врагов (Sight) и скорости передвижения (Speed) unit-a.

Меню управления содержит стандартный набор функций, но есть некоторые нововведения. Функция патрулирования (Patrol) позволяет малочисленной группе войск при охране охватывать большую территорию. Функция атаки специфической зоны (Attack Ground) служит для постоянного напора в определенную область на карте, а охраны (Stand Ground) — для защиты специфической точки, не уходя со своего поста. Заметный шаг вперед — это возможность объединять в группу до девяти боевых единиц. В меню дополнительных функций можно установить интерфейс управления из первого WarCraft-а, а также выбрать применение Тумана войны (Fog of War). Это специальная опция, усложняющая игру: при ее применении после постройки всех возможных сооружений враги повалят к вам толпой.

Некоторые сценарии включают в задание найти и доставить тот или иной unit к Энергетическому кругу (Circle of Power). Вам придется его найти, продираясь сквозь отряды противника. Некоторые задания будут основаны на завоевании неких таинственных объектов. Магический камень из Кара Дарроу (The Runestone at Caer Darrow) представляет собой древнейший монолит, поставленный еще эльфийскими друидами. Он необходим оркам, чтобы построить Алтарь Бурь для обучения огров-волшебников. Нужно сказать, что во Второй войне к людям в борьбе против Тьмы присоединились эльфы и чрезвычайно умные гномы — производители своеобразных вертолетов и подводных лодок. А армия Тьмы усилилась злобными троллями, которые обладают секретами световых топоров и способами регенерации тела, а ученые гоблины могут создавать быстроходные дирижабли и сверхмощную взрывчатку.



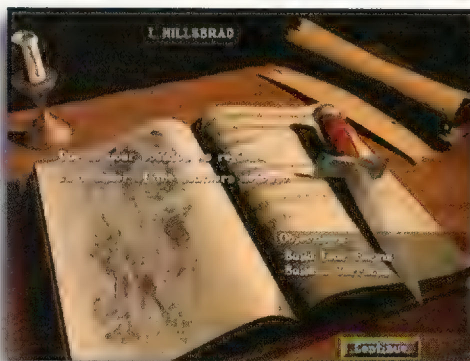
Настало время ознакомиться с боевыми единицами и сооружениями людей и орков. Основа вашего процветания — это трудолюбивые крестьяне (Peasant) у людей и пеоны (Peon) у орков. Выбрав в меню управления функцию Harvest, можно отправить их на добычу золота или древесины. О нефти разговор особый: нужно построить нефтяной танкер (Oil Tanker), найти месторождение и построить на нем специальную платформу (Oil Platform). Какой же боевой unit является основным действующим лицом в начальных миссиях? Правильно, конечно рыцарь (Footman) у людей и рычала (Grunt) у орков. Они защищены неплохой броней, но имеют слишком слабое вооружение, поэтому в последующих миссиях они практически не используются. Unit рангом повыше — это эльфийский лучник (Elven Archer) родом из магических лесов Кел'таласа или тролль-бросатель топоров (Troll Axethrower) (при увеличении защиты и силы топоров он становится почти непобедимым). Если вам нужны unit-ы, способные отразить любую атаку противника, обратите внимание на эльфийских рэнджеров (Elven Ranger) или троллей-берсеркеров (Troll Berserker). Эльфийские рэнджеры — это специальный отряд лучников, отличающихся от обычных убойной силой стрел, скоростью передвижения и видимостью противника. Берсеркеры — это кровожадная секта троллей, продукт бесчеловечных экспериментов с химикатами в лабораториях гоблинов. Обладающие секретами световых топоров, возможностью останавливать взглядом, секретом регенерации тела берсеркеры гораздо сильнее и лучше защищены, чем обычные тролли.



Пришло время поговорить о грубой силе, к которой относятся рыцари (Knights) и огры (Ogres). Рыцари Лордарона представляют собой высшую боевую силу, они вооружены мощными боевыми молотами и восседают на боевых конях. Огры — это монстроподобные двухголовые гиганты. Несмотря на две головы, по своему интеллектуальному развитию онуступают даже пеонам, но зато в сражениях мало кто устоит перед ними: готовы разорвать рыцарей на мелкие клочья, однако ограничиваются отрыванием конечностей. Я вижу, вы с нетерпением ждете магов и волшебников,и вы их получите. Итак, святые рыцари Паладины (Paladins) и Огры-волшебники (Ogre-Mages). Паладины — это следующее поколение волшебников, возникшее после уничтожения союза магов Нортшира в Первой войне. Они совмещают в себе силу рыцарей и магические способности. Они обладают способностью святого видения (Holy Vision). С ними вся ваша задача сводится к уничтожению видимых войск противника, т. е. не нужно будет отправлять отряды в разведку. Безусловно, самое важное заклинание — это излечение раненых на поле боя (Healing). Паладин возвращает столько энергии unit-у, сколько позволяет запас магической силы. Самое мощное волшебство — это способность воскрешать мертвых (Exorcism) и переводить их на свою сторону. После массированной атаки оживленных воинов вам это просто необходимо. Огры-волшебники — это маленькая часть армии Тьмы, трансформированная магией Джул'дана. После завоевания Магического камня из Кара Дарроу и усиления древней эльфийскй магии, Джул'дан получил возможность открыть секреты боевых магов (Warlocks), уничтоженных в Первой войне. Заклинание «глаз Килрога» (Eye of Kilrogg) создает некое подобие маленького глаза, обладающее большой скоростью, но, к сожалению, недолгой жизнью. Управляя им, можно за ко-



роткое время открыть большую территорию и узнать о дислокации вражеских войск и базы. Заклинание Жажды крови (Bloolust), используемое на своих солдатах, повергает их в транс, при котором они способны нанести гораздо больший урон противнику, чем в обычном состоянии. Способность создавать небольшие зоны смерти (Runes) дает вам возможность более эффективно защищать свои рубежи. При нарушении границы зоны смерти раздается большой взрыв, не щадящий ни врагов, ни друзей.




Никакая атака не обходится без оружия массового уничтожения, люди вооружены огромной баллистой (Ballista), а орки поведут в атаку хорошо знакомые вам катапульты (Catapult). Баллиста заряжена большим деревянным снарядом со стальным наконечником и обладает великолепной убойной силой. Катапульты тожи хороши: если сделать достаточное количество усилений, то большие пылающие снаряды разрушат любую оборону противника. Когда сражение немного поутихло, на поле боя выходят самые грозные волшебники — это Маги (Mage) у людей и Рыцари смерти (Death Knight) у орков. Маги королевства Лордарон вобрали магическую силу из библиотек королевства Даларан. Весьма чувствительный энергетический удар (Lightning) почувствует тот, кто встретится с Магом на поле боя. Круша все на своем пути, пронесется по армии противника сотворенная им шаровая молния (Fireball), и мало кто останется в живых после прикосновения к рыцарю, испытавшему силу заклинания Огненный щит (Flame Shield). Обладающие секретом подчинения себе движения и рефлекса противника (Slow), Маг может замедлить скорость и боеспособность врага. Проникать в хорошо защищенные уголки базы, вам поможет заклинание Невидимости (Invisibility). Воспользовавшись заклинанием Снежной бури, сильный ветер принесет ледяные стрелы с гор Нортерона. А самое мощное заклинание в его арсенале — это Полиморфная реакция (Polymorph) превращающая солдат в животных. Управление ими теряется, и они, замычав, убегают прочь.

Рыцари смерти были созданы Джул'даном из трупов всадников Азерота, погибших в первой войне. Обладающие магией некролитов (Necrolytes), уничтоженных в первой войне, они способны в одиночку выиграть сражение. Касание Тьмы (Touch of Darkness) — это многократно повторенное волшебство может отбить у противника охоту нападать небольшими отрядами. Заклинание Шум Смерти (Death Coil) — это вариация Касания Тьмы. Ускорение вырабатывания энергии телом и увеличение скорости (Haste) тоже может послужить вам неплохую службу. Примените его на группе солдат, и никакой патруль людей не успеет за вами. Заклинание Брони (Unholy Armor) дает вам возможность без потерь добраться до базы противника и атаковать ее в течении некоторого времени. Заклинание Decay напускает на противника облако вредной энергии, от которой все разрушается, а солдаты просто распадаются на глазах. Рыцарь смерти, создавая Вихрь (Whirlwind), может послать торнадо разрушать любые здания. Самое важное заклинание — это воскрешение мертвых (Raise Dead), при котором из скелетов убитых солдат создаются воины, обладающие невероятной силой и выносливостью.



И не забудьте об ученых, создающих различные оружия, без которых победа просто невозможна. Люди прибегают к интеллекту гномов (Dwarves), а орки к помощи гоблинов (Goblins). Если нельзя пройти по территории из-за большого количества камней, или часть леса мешает вам построить казармы, то прибегните к помощи отряда гномов-разрушителей (Demolition Squad) или заботам гоблинов-саперов (Goblin Sappers). В считанные секунды эти смертники с динамитом на груди разнесут любой камень или часть леса. Применять их стоит только в особых случаях, потому что стоят они не дешево.

Теперь поговорим о воздушных и морских средствах передвижения. Прекрасные средства для разведки — летающая машина гномов (Gnomish Flying Machine) и дирижабль гоблинов (Goblin Zeppelin). Боевые воздушные машины представлены Всадниками на грифонах (Gryphon Rider) и Драконами (Dragon). Мистические Стормхаммеры на грифонах вооружены световыми молотами. После того, как клан Чернозубый оскал пленил королеву драконов Алекстразу, у армии Тьмы появилась возможность повелевать в воздухе драконами, которые наводят ужас на население Лордарона и служат артиллерийской атакой перед сражением. Разрушающее пламя разит наповал армию рыцарей, а благодаря мощным крыльям они с легкостью пересекают пространство.

Морской флот — опора хорошо организованной атаки. Первые сражения на море состоятся с участием эльфийских и тролльских Разрушителей (Elven and Troll Destroyers). Это легкие пушечные крейсера, играющие ключевые роли в начальных миссиях. Они великолепно подходят для охраны нефтяных платформ, а также для сопровождения транспортов. Транспорт (Transport) может перевозить шесть любых unit-ов, не имеет вооружения и нуждается в постоянной защите. Элитные части флотов двух армий представлены эльфийскими Линкорами (Elven Battleship) и Джаггернаутом огров (Ogre Juggernaut). Это огромные боевые корабли, вооруженные сильной артиллерией, которые при достаточном количестве усилений становятся непобедимыми. Противостоять им может только подводный флот: подводные лодки гномов (Gnomish Submarine) и Гигантские черепахи (Giant Turtle). Они вооружены ракетами большой мощности и могут быть обнаружены только со смотровых вышек, других машин подводного движения или с летающих средств, т. е. пока поблизости нет вертолета или дирижабля им предоставлена полная свобода действия.

И последний раздел нашей подготовки к великим сражениям: сведения о сооружениях людей и ар-

мии Тьмы. Центральным зданием считается Городской зал (Town Hall), в нем покупаются трудовые unit-ы: крестьяне и пеоны. После усиления, Городской зал превращается в Замок (Keep) у людей и в Цитадель (Stronghold) у орков, это позволяет строить новые оружия и сооружения. К тому же увеличивается процент прибыли ресурсов в казну, т. е. когда рабочий приносит мешок золота, в казну поступает не 100 монет, а 150, также с древесиной и нефтью. После вторичного усиления, Замок превращается в Дворец (Castle) у людей и в Крепость (Fortress) у орков, теперь он защищен огромной каменной стеной и более устойчив в обороне. Прибыль увеличиваются в два раза, что благоприятно сказывается на вашей казне. Чтобы прокормить свои войска и людям, и оркам нужны фермы (Farms). Как ни странно люди питаются пшеницей, т. е. хлебом, а орки любят мясо и выращивают свиней. Почти все боевые единицы выпускаются в казармах (Barracks), и поэтому иногда приходится строить два или три таких сооружения, чтобы обеспечить своевременную замену погибших unit-ов. Усиление оружия невозможно без Деревообрабатывающей фабрики (Lumber Mill) и кузницы (Blacksmith). Эльфы усиливают силу стрел, прочность брони и мощность баллист, а тролли свои магические способности, световые топоры и мощность катапульт. Защита базы невозможна без охранных вышек, смотровые (Scout Tower) — служат просто для наблюдения, охранные (Guard Tower) — вооружены самострелами, а самые мощные — это пушечные башни (Cannon Tower). Для постройки флота вам понадобится судоверфь (Shipyard), для добычи и переработки нефти — Oil Refinery. Для усиления брони и огневой мощи кораблей нужен Литейный цех (Foundry). Для снабжения армии рыцарей лошадьми понадобятся Конюшни (Stables), а для обучения огров нужен Холм (Ogre Mound). Паладины и огры-волшебники для исследования новых заклинаний нуждаются в своих сооружениях, для людей — Церковь (Church), а для орков — Алтарь Бурь (Altar of Storms). Свои научные исследования гномы будут проводить в Лаборатории (Gnomish Inventor), а гоблины — в Алхимии (Goblin Alchemist). Маги будут обитать в Башне волшебства (Mage Tower), а Рыцари смерти творить свои темные дела в Храме проклятых (Temple of the Damned). Армия людей будет получать Всадников на грифонах из Вольера (Gryphon Aviary), а Драконы будут производиться в Драконовом загоне (Dragon Roost).

Игра по сети поддерживает до восьми игроков, и, если вы счастливый обладатель Windows '95, на игровом CD есть специальный редактор карт, при помощи которого можно составлять собственные сценарии сражений. Также прилагается программа звукового администратора, где вы найдете все звуки и музыку, какие встречаются в игре. Не забудьте способ приобретения денег (см. № 6/1995, стр.39), он работает и здесь, но будьте осторожны: при изменении количества денег, древесины и нефти в вашей казне выбирайте неодинаковые нестандартные начальные числа, например золота: 1125, дерева: 1250, нефти: 2250. Иначе все цены в игре изменятся тоже на огромные числа.

Играйте и наслаждайтесь, одним словом, битва за Азерот продолжается на суше, на море и в воздухе...

*Евгений Луньков*



# Fury 3

**Издатель:** Microsoft, **Память:** 8 МБ, **HD:** 55 МБ, **Машина:** 486 DX2, **Система:** Windows'95, **Звук:** Sound Blaster, **Ну и, конечно:** джойстик, клавиатура

Вы уже слышали о том, что компания Microsoft интенсивно наступает на игровом рынке. Первой ласточкой, выпущенной под Windows '95, стала энергичная action-игра о войне между Бионами и землянами. Это комбинация летного симулятора и shoot'-em-up с незамысловатым сюжетом. В 2829 году, после IP Wars был создан союз планет — Coalition of Independent Planets, объединивший 8 галактик и 143 планеты. Однако на далекой планетке Fury скрылись киборги-повстанцы Bions, созданные землянами во время IP Wars. Конечно, они стремятся к установлению полного контроля над Коалицией и уже терроризируют 7 планет. Их вам и придется освободить, начиная с Земли и закончив планетой Fury. По ходу боя вы будете летать над горами, океанами, трехмерными городами и в туннелях, следуя указаниям Objective Tracker от цели к цели.

В вашем распоряжении (по мере прохождения игры) будет 7 видов оружия: ServoKinetic Laser, Dispersion Canon, Rapid-Fire Laser, Dead-On Missile, Viper, Bion Fury Missile, F3 Smart Bomb.

Можно менять вид из кокпита своего супермощного истребителя 29-ого века, пользоваться спутниковой картой, палить по трехмерным пальмам и елочкам.. После уничтожения вражеских истребителей у вас увеличивается уровень защиты, после уничтожения бункеров появляются новые виды оружия и подзаправка топлива. В туннелях карта не работает из-за непроницаемости для радиоволн, да и столкновение с Бионами в этих узких стенах ведет к довольно тяжелым последствиям.

Быстрый ПК делает игру более чем приятной (к примеру Пентиум с 16 Мб ОЗУ), однако графика остается шероховатой и крупнопиксельной. Что ж, приходится расплачиваться за быстродействие и настоящее 3D-окружение разрешением 320x200. Игра специально оптимизирована под Windows'95 и, в сущности, это Terminal Velocity, модернизированный под Win32. Она также поддерживает режим для нескольких игроков и работает с любыми джойстиками, и специально для нее корпорацией Microsoft выпущен 3D-джойстик SideWinder Pro.

Теперь в сотрудничестве с Microsoft компания Terminal Reality разрабатывает еще 2 action-игры, одна из которых — гоночный симулятор. Все их будущие релизы демонстрируют скорость, простоту и игровой азарт под Windows'95.

*Антон Полевой*

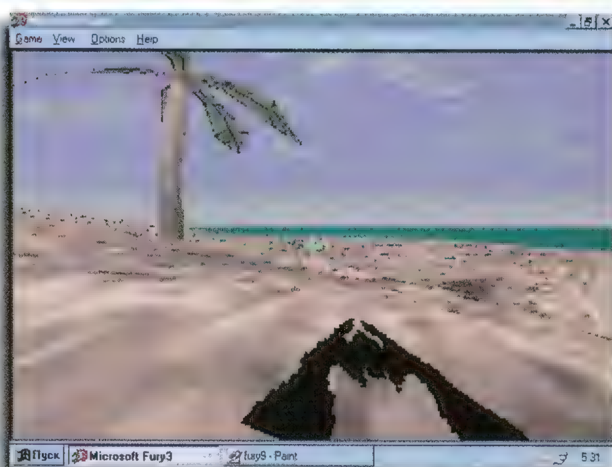
Игра предоставлена фирмой Microsoft









# Подземелья Кремля

**Издатель:** NewCom, **Машина:** 386 DX/40, **Память:** 4 МБ, **Звук:** Sound Blaster, **И еще:**CD-ROM.

У наших российских разработчиков компьютерных игр в отличие от их зарубежных коллег есть одна приятная особенность. Небольшая команда из четырёх-шести человек собираются вместе и создают содержательную и зрелищную игру (вспомните хотя бы Total Control).

«Подземелья Кремля» тоже сделана небольшой группой мастеров-программистов. Это 2,5-мерная игра со знакомыми лабиринтами и до ясности простыми задачами: походить, пострелять и оставить после себя поле битвы пустым. Правда, в отличие от многих аналогов, мрачные лабиринты не угнетают игрока, а, наоборот, кажется, что вы находитесь в какой-то сказке. Тем более в подземельях разгуливают духи злых бояр, сказочные бабы-ежки и то тут, то там встречаются волшебные грибы на пригорках, чарки с живой водой, да горшки с чудодейственной кашей (восстанавливает 15 лет жизни). Завязка игры тоже интересна. Проводя раскопки под Кремлём, археологи обнаружили таинственные деревянные хоромы. Что-то потревожило недобрый дух древних хозяев... Проснулись под землёй силы зла, размножились летучие мыши-мутанты... Один за другим уходили смельчаки навстречу опасности и не возвращались... Теперь осталась одна надежда... В раскоп спускается отважный диггер, т.е. вы, и начинает погуливать с лазерным пистолетом и кремневым ружьём между толпами чудовищ. Игра невелика, ее с удовольствием можно пройти за один вечер. Первый этап называется «Хоромы нечисти». Это те самые хоромы, которые были обнаружены археологами. Второй уровень — «Подземная река» — посложнее первого, а «Подвалы Кремля» просто битком набиты врагами.

Кремниевое ружье значительно превосходит по силе пистолет, но патроны для них одни и те же (мешочки жёлтого цвета). В игре есть одна интересная особенность: вы можете найти предмет не только увеличивающий вашу жизненную силу, но и уменьшающий оную.

Все ваши действия комментируются на экране текстовых сообщений. Если вы, например, убили мышь-мутанта, то скажете ей напоследок что-нибудь ласковое: «Прощай, пташка», — или что-либо вроде: «Эк его скрючило!».

О ваших противниках. Их не очень много, но хватает, чтобы отравить вам жизнь. Летучая мышь-мутант не очень сильный противник, так как это вампир, то ей нужно время, чтобы подлететь поближе и пустить в ход свои острые зубы. Дух боярина использует некую магическую энергию, превращаемую в лазерные лучи. Эти духи не опасны поодиночке, но когда они собираются в отряды, у вас появляются серьёзные проблемы. Дух палача чуть-чуть опаснее вампира, но оружие у него достаточно мощное (боевой топор). Баба-Яга — самый крутой и опасный противник в игре, мечет в вас огненные шары. К тому же она очень маневренна, но погибает от одного выстрела из ружья.

Игра сделана с хорошим чувством юмора и позабавит вас после сложных головоломок Hexen или кровожадности Rise of the Triad.

*Михаил Горюнов*





Игра предоставлена фирмой Compulink, тел.209-29-75, 290-33-69, 924-26-73, 931-92-69





# The DIG

**Издатель:** LucasArts

## Полное прохождение игры

Земля в опасности! На нее летит гигантский астероид! Если не взорвать его, все человечество погибнет. На кого возложить командование этой важнейшей операцией? На вас, конечно. Правда команда у вас более чем странная: кандидат в депутаты (это у нас космонавты становятся депутатами, у них — наоборот), журналистка, и т. д. Ну, ничего, справимся.

В самом начале игры воспользуйтесь переговорным устройством, чтобы поговорить с Miles и попросить ее высвободить Летающую Свинью (flying pig) — многофункциональный инструмент для космических исследований (используется в качестве фонаря, камеры наблюдения в экстремальных условиях, ящика для инструментов, и т. д.). Щелкните курсором на свинье. Летите на астероид в квадрат 1. Откройте свинью. Достаньте из нее простую лопату (shovel), лопату для работы вне гравитации (Zero-G digger), взрывные устройства альфа и бета (explosive unit Alpha, explosive unit Beta). Летите во второй квадрат. Используйте лопату для работы вне гравитации на взрываемой поверхности, чтобы разрыхлить почву. Положите взрывное устройство альфа в разрыхленную почву. Приведите его в состояние готовности ключом (arming key). Отправляйтесь в третий квадрат. Подденьте и сковырните булыжник (boulder) обычной лопатой. Положите на поверхность взрывное устройство бета. Снимите его с режима предохранения ключом так же, как вы это сделали с первой бомбой. Возвращайтесь в шатл. Отдайте Ken Borden по рации (pen ultimate) приказ взорвать мины.

Поздравляю! Вы спасли Землю! «Почему нет таблички The End?» — спросите вы. Да ведь игра только начинается, и спасение нашей планеты было неплохим предлогом для авторов игры послать вас в космос. И вновь вы прилетели на астероид. На этот раз появился шанс исследовать недра астероида. Так мы и сделаем. Подберите металлическую пластину (metallic plate). Раскопайте негравитационной лопатой три странных выступа (odd projection). Под ними окажутся еще три пластины. Подберите их. Летите через темный туннель в центр астероида. Щелкните курсором на пьедестале (pedestal). Щелкните на выемке в камне (square identation). Уложите найденные вами металлические пластины в выемку таким образом, чтобы они в точности вписывались в ее форму.

Вот и первый сюрприз в игре: астероид этот — никакой не астероид, а космический корабль. И занес он вас на обитаемую планету. Вот и предстоит вам вернуть свою команду и себя на Землю в целости и сохранности, а попутно исследовать внеземные цивилизации.

Уходите с места посадки и идите налево к месту, обозначенному знаком вопроса. Зайдите в бывший космический корабль (wreck). Откройте сундук (chest) и выньте оттуда устройство (device). Потяните свешивающийся со стены провод (hanging wire). Появится первое (но не последнее) привидение в этой игре. Оно уронит гравированный жезл (engraved rod). Подберите жезл и провод. Возвратитесь на карту местности. Идите к месту, обозначенному знаком вопроса в верхней части экрана. Вытащите клык (tusk) из могилы. Раскопайте могилу (grave) обычной лопатой. Выньте оттуда челюстную кость (jaw bone). Отправляйтесь к месту, обозначенному знаком вопроса справа на карте. Используйте устройство, найденное вами в останках некогда прекрасного космического корабля. Используйте обычную лопату для раскапывания небольшой насыпи (small mound). Возьмите браслет (bracelet). Вернитесь к месту посадки. Попытайтесь расширить маленькое отверстие в почве лопатой. Увы! Вы потеряли верного товарища. Не отчаивайтесь. Открою вам секрет: Brink еще вернется в наш грешный мир. Возьмите металлическую пластину. Идите направо, пока не найдете фиолетовый гравированный жезл (purple engraved rod). Подберите жезл. Щелкните на панели около любой двери. Присмотритесь к фиолетовому жезлу. Щелкайте на кнопках панели, пока они не примут одинаковую форму и одинаковый цвет с геометрическими фигурами на жезле. Проделайте эту операцию со всеми панелями в комнате. Спуститесь вниз по скату (для этого щелкните курсором на «ramp» — в нижней части экрана, напротив dark tunnel). Щелкните курсором на краю пропасти (edge). Посмотрите на незакрепленную линзу (unattached lens). Еще раз щелкните курсором на краю пропасти. Щелкните кур-





сором на панели управления (control panel). Нажмите на кнопки в следующей последовательности: четыре раза на фиолетовую, два раза на желтую, один раз на красную. Если вы нажали не на ту кнопку, используйте белую клавишу в верхней части панели, чтобы отменить последнюю команду и белую клавишу в нижней части панели, чтобы отменить действие всех ранее нажатых вами клавиш. Выйдите из режима увеличенного просмотра панели управления (exit). Нажмите на большую треугольную кнопку (triangular button). Опять щелкните на панели управления. Нажмите на белую кнопку в нижней части панели. Затем нажмите на следующие кнопки: пять раз на фиолетовую, четыре раза на голубую, один раз на красную. Выйдите из режима увеличенного изображения панели управления. Нажмите на треугольную кнопку. Передвиньте плохо закрепленную на полу панель, находящуюся недалеко от выхода (loose panel) и возьмите из-под нее голубой кристалл (blue crystal). Вернитесь в комнату, где лежит труп Brink (для краткости на-





зовем ее «центральной комнатой»). Зайдите в открывшуюся дверь. Нажмите на светящуюся кнопку в пирамиде (обозначенную знаком вопроса). Садитесь на трамвай (tram). Попытайтесь открыть неплотно закрытую дверь (weakened door). Выходите наружу. Поднимитесь вверх на гору (up). Щелкните курсором мыши по странному устройству (strange device). Нажмите и удерживайте кнопку (switch), пока в верхней части панели не появится и исчезнет геометрическая фигура. Выйдите из режима близкого просмотра. Подвиньте линзу (lens). Продолжайте манипуляции с устройством и линзой, пока не образуется световой мост (light bridge). Идите по световому мосту. Посмотрите на кристаллическое образование (crystal form). Вернитесь назад по световому мосту. Зайдите в дверь музея. Снимите со стены пластину с надписью (tablet). Возьмите светящиеся кристаллы (glowing crystals). Поднимите красный гравированный жезл (red engraved rod). Просмотрите «видеозаписи» по очереди на всех трех стендах (display). Войдите в дверь в левой части музея. Поговорите с Maggie Robbins обо всем, пока ее ответы не начнут повторяться. Возвращайтесь в центральную комнату. Сорвите крышку ближайшей к искрам (sparks) панели клыком, поднятым вами с могилы на поверхности. Подсоедините провод одним концом к открытой панели, а другим к искрам. Щелкните курсором по ближайшей справа к нише (alcove) панели. Изменяйте цвет и форму кнопок на панели, пока они не будут совпадать с показанными на гравированном красном жезле. Зайдите в открывшуюся дверь. Нажмите на кнопку в пирамиде (кнопка вызова трамвая). Трамвай не придет.

Вернитесь в центральную комнату. Используйте светящийся кристалл на трупе Brink. Тот оживет. Садитесь на трамвай, идущий к музею. Отворите неплотно закрытую дверь. Возьмите бомбу (canister). Выйдите из комнаты и идите на улицу. Посмотрите на ископаемое (fossil) и запомните, как были расположены кости доисторического чудовища. Спуститесь к воде (water). Щелкните курсором на разбросанных костях (loose bones). Уложите разбросанные кости в ТОЧНОСТИ так, как у ископаемого. Положите бомбу в мертвое животное (dead creature), не так давно бывшее просто разбросанными костями. Оживите черепаху одним из светящихся кристаллов. Нырните в воду. Зайдите в комнату (chamber). Возьмите металлическую пластину. Поднимите оранжевый гравированный жезл (orange engraved rod). Вернитесь в пещеру (cavern). Прыгните в воду, затем отправляйтесь в центральную комнату. Откройте дверь, панель которой — первая слева от места падения Brink, при помощи оранжевого гравированного жезла.

Зайдите в открывшуюся дверь. Вызовите трамвай. Садитесь на него. Как только вы приедете к конечной остановке (она же начальная и единственная), выходите наружу и поднимайтесь наверх, в горы. Щелкните курсором на другой стороне пропасти. Подденьте и сковырните булыжник (boulder) лопатой. Поднимитесь еще выше. Таким же образом, как и раньше, включите световой мост. Идите на плато (plateau). Воспользуйтесь лопатой, чтобы расширить вход в пещеру (cave). Возьмите штырь (dowel), реберную клетку (rib cage), крышку (cover), жердь (pole) и прут (rod). Вставьте штырь в отверстие (hole) в деревянном колесе. Опустите жердь (pole) на землю, затем приподнимите его и прикрепите к штырю. Прикрепите реберную клетку к крюку (hook). Используйте прут с клеткой. Щелкайте курсором на отверстиях в горе (hole). Как только животное выбежит и исчезнет из видимости за правой границей экрана, встаньте между колесами и ждите момента, когда зверюшка прибежит к колесам. Когда это случится, захлопните ловушку (trap). Наденьте на зверюшку (critter) браслет. Щелкните курсором на западне, чтобы освободить животное. Поднимите реберную клетку и прут. Залезьте в пещеру. Приведите в действие устройство в форме синего шара, подобранное вами на поверхности. Используйте лопату на точке, показанной устройством (tracker point). Возьмите механическую деталь (machine part).



Выходите из пещеры. В самой правой части экрана, протиснитесь в расщелину и возьмите голубой жезл (blue rod). Возвращайтесь в центральную комнату. Идите в темный тун-

нель (dark tunnel). Идите налево. Нажмите на кнопку (button). Нажмите два раза на кнопку в прозрачном «тамбуре». Зайдите в открывшуюся дверь. Посмотрите на светящуюся панель (glowing panel). Щелкните курсором на черном кристалле. Вставьте голубой жезл в одно из отверстий (hole). Изменяйте размеры движущихся кристаллов, пока черный кристалл не побелеет. Выйдите в «тамбур». Нажмите два раза на кнопку. Возвращайтесь в центральную комнату. Зайдите в дверь, за которой вы безуспешно пытались вызвать трамвай. Вызовите трамвай. Воспользуйтесь им. Зайдите внутрь горы (spire). Поднимитесь на плато. Отодвиньте каменную плиту (stone plate) лопатой. Спуститесь в могилу (hole). Вставьте голубой кристалл в отверстие (hole). Встаньте на место на полу, где изображены два полумесяца. Положите прут на шатающийся камень (loose stone). Выйдите из склепа. Разгребите грязь (dirt), чтобы очистить от нее линзу. Идите по тропинке (path). Приведите в действие световой мост. Воспользуйтесь им, чтобы попасть на ход (opening) в верхней части экрана. Посмотрите на странное световое поле (strange field). Выйдите оттуда. Идите в пещеру (cavern), оттуда в углубление (pit), оттуда через проход (opening). Посмотрите на панель. Проделайте с этой панелью то же самое, что с дверными панелями в центральной комнате, используя по очереди все четыре гравированных жезла. Выйдите из режима увеличенного просмотра панели. Зайдите в проход. Попытайтесь включить световой мост. Откройте панель. Три раза нажмите на источнике света (source), три раза — на нижней призме, один раз — на верхней и три раза — на левой. Воспользуйтесь световым мостом, чтобы добраться до горы, где находится могила (tomb spire). Спуститесь в могилу (tomb). Дотроньтесь до статуи (statue). Спуститесь в подземный склеп (crypt). Идите налево. Попытайтесь открыть дверь. Оживите вторую собаку (broken bones) светящимися кристаллами. Вставьте подобранный вами на поверхности гравированный жезл в отверстие (slot). Зайдите в дверь. Спуститесь к



гору (spire). Идите на плато. Вставьте механическую деталь в панель (panel). Закройте панель крышкой. Щелкните курсором мыши по панели. Зайдите в дверь. Возьмите зеленый гравированный жезл (green engraved rod), металлическую пластину и скипетры (sceptors). Используйте золотой скипетр на слабом свете (faint light). Щелкните золотым скипетром на планете в месте, где на циферблате два часа. Щелкните серебряным скипетром на большой луне (large moon) на позиции семи часов. Должно получиться, что все небесные тела расположены примерно под углом в 45 градусов к горизонту. Если вы все сделали правильно, вам покажут небольшой мультик. Нажмите на кнопку. Вернитесь в центральную комнату.

Откройте дверь с помощью зеленого гравированного жезла. Зайдите в нее. Вызовите трамвай и садитесь на него. Выйдите из пещеры на горный выступ (ledge). Идите в пирамиде (pyramid). Вставьте гравированный жезл в панель. Оживите инопланетянина (dead alien) светящимся кристаллом. Попытайтесь поговорить с воскресшим существом. Выберитесь из могилы. Идите по тропинке (path). Зайдите внутрь пещеры (cave interior).

Щелкните курсором по платформе (platform). Вернитесь в пещеру (cavern). Испугайте существ, похожих на летучих мышей (bat like creatures), ярким светом карманного фонарика (flashlight). Идите на платформу. Возьмите кристаллы Brink из тайника (crystal stash). Идите к световому мосту. Воспользуйтесь им, чтобы добраться до горы карты (map spire). Идите в место, где стоит панель, на которой вы использовали четыре гравированных жезла. Оттуда спуститесь в углубление (pit), выйдите в комнату (chamber) слева, идите налево до границы экрана. Заходите в логово (nest) монстра. Идите направо. Поговорите с Brink о монстре.



Поднимитесь на вершину водопада (fall source). Толкните камень (rock). Вернитесь в логово. Поговорите с Brink о ящике (grate). Идите к хранилищу волшебных кристаллов. Идите к могиле инопланетянина и оживите его. Говорите с ним обо всем, пока ответы не начнут повторяться. Воспользуйтесь световым мостом, чтобы добраться до горы карты. Идите на экран, где было световое поле. Посмотрите на него. Покажите пластину с надписью Maggie. Зайдите в секретный остров (island opening). Возьмите металлическую пластину. Уйдите с острова и с экрана, на котором было световое поле.

Зайдите в пещеру. По рации вас вызовет Brink и попросит о помощи. Идите по световому мосту на гору планетария (planetarium spire). Идите до правой границы экрана и спуститесь в расщелину (crevice). Руку Brink зажало между двумя скалами, и вам придется ее... откусить (не зря же игра сделана при участии Стивена Спилберга). Но не волнуйтесь, нашему герою не придется для этого ломать свою че-



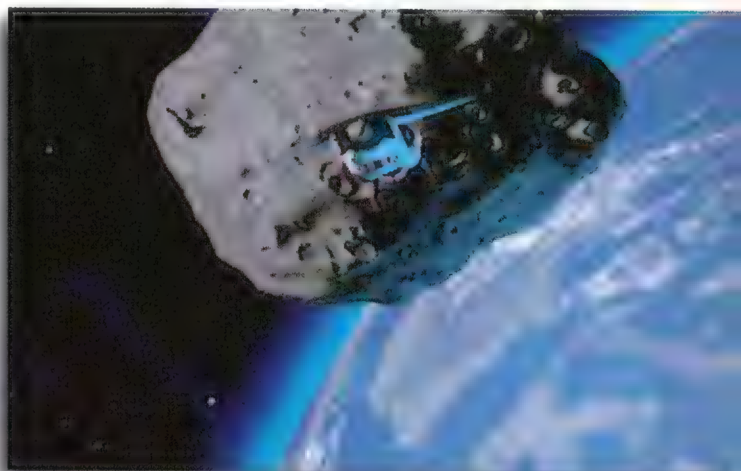
люсть. Лучше используйте челюстную кость (jaw bone) на Brink. Уложите металлические пластины в нишу (alcove) таким образом, чтобы они полностью накладывались на всю площадь ее поверхности. Зайдите в открывшуюся дверь. Вызовите трамвай и сядьте на него. Зайдите в дверь. Посмотрите на консоль (console) в нижней части экрана. Посмотрите на разрыв (gap). Выйдите из режима увеличенного просмотра консоли. Идите в верхнюю часть экрана. Идите наверх по извивающейся дорожке. Посмотрите на приборы управления (controls). Поднимитесь еще выше и посмотрите на инопланетное устройство (alien device). Идите на самый верх и выберитесь наружу (outside). Скиньте вниз гнездо, закрывающее линзу (nest). Таким же образом, как и раньше, включите световой мост. Идите и возьмите еще один кристалл из хранилища в горе музея (museum spire). Отправляйтесь к могиле инопланетянина. Говорите с ним о странном устройстве (strange device) и о части Глаза (Eye part), пока ответы не начнут повторяться. Возьмите гравированный жезл создателя (creator's engraving). Идите к водопаду (правый выход из логова хищника, от которого вы спасли Maggie). Выйдите оттуда к морскому берегу (beach). Откройте крышку тайника, где лежит часть Глаза и возьмите ее (часть). Отправляйтесь на гору собора (cathedral spire). Спуститесь в комнату, где находится консоль (lab). Идите на гору могилы (tomb spire). Отправляйтесь на платформу, где «трудится» Brink. Покажите ему часть Глаза. Вставьте ее в отверстие (slot) в реликвии (relic). Возьмите часть Глаза. Увы! Brink погиб во второй раз. Теперь по вашей вине. Можно утешиться только тем, что вы оборонялись. Вновь включите машину, производящую кристаллы (вставьте часть Глаза в отверстие). Когда машина выключится, возьмите кристаллы и часть Глаза. Идите на гору собора. Спуститесь в «машинный зал» (комната, где находится консоль). Посмотрите на консоль. Вставьте по кристаллу в каждое из отверстий (slot) по бокам консоли. Вставьте часть Глаза в разрыв. Поговорите с Maggie об инопланетном приборе (alien device). Н-да... Неплохо мы справляемся с заданием... Капитана послали в эту экспедицию, чтобы он привез назад живыми всех членов экипажа. Здесь вы можете попытаться оживить Maggie с помощью кристалла, но, если хотите, чтобы у нашего героя было все хорошо в личной жизни, не делайте этого (это не шутка!!!).

Идите к световому мосту. Попробуйте зайти на него. Выключите мост (щелкните курсором на странном устройстве и нажмите на кнопку). Снова включите мост. Зайдите в Глаз. Проникните через вход (portal) в другое измерение. И вот традиционный, ничем не омраченный (если вы не стали оживлять Maggie) хэппи энд! Все живы, здоровы, зло наказано, добро торжествует.

Благодаря вам Земля не только избавилась от гибели, но и приобрела в космосе союзников и получила мощный толчок в светлое будущее.

*Павел Коротов*

PRO





MARATHON 2
DURANDAL

**Издатель:** Bungie, **Машина:** 68040 или PowerPC, **Система:** 7, **Монитор:** 13", 256 цветов (до 16.7 млн.), **Память:** 4 МБ (желательно 9 МБ)

# Marathon2: Durandal
## Битва продолжается







Яркий луч света вырывает вас из ледяной тьмы криостазиса... постепенно оживают интегральные микросхемы, имплантированные в ваш мозг. Вы вспоминаете гигантский космический линкор Marathon... полчища Pfhor'ов... кровавую битву и... победу. А потом возвращение на Tau Ceti и великое торжество в честь освобождения Родины от инопланетных захватчиков. Pfhor'ы выгнаны из вашей планетной системы. Опять наступает мир, а вместе с ним возвращается спокойная, будничная жизнь Но, будучи воином до мозга костей, вы не можете вынести однообразную и скучную жизнь, наступившую после вашей победы. Вы уговариваете ученых поместить вас в состояние криостазиса и не размораживать, пока опять не придет угроза из космоса... И вместе с этими воспоминаниями к вам приходит мысль — ваше время пришло!

Да, битва не окончена. Несмотря на то, что легионы воинственной расы Pfhor были изгнаны из вашей родной планетной системы Tau Ceti, они не были окончательно разгромлены. Семнадцать лет они готовились к новому вторжению в цивилизованные миры. И преуспели в этом... Сигнал о помощи пришел из планетной системы ваших союзников, называющих себя S'pht.

Когда-то, много веков назад, родной мир S'pht — Lh'owon — был зеленой, цветущей планетой, населенной высоко цивилизованными существами. Но теперь планета представляет из себя лишь выжженный мертвый шарик, на котором хозяйничают Pfhor'ы, и на ее орбите курсируют космические легионы этой расы, готовясь к вторжению в другие миры. Да, никто и ничто не может противиться ужасающему натиску Pfhor'ов. Никто, кроме вас.

Вам предстоит одному отправиться в мир, населенный самыми злыми и опасными врагами, которых когда-либо знала история, высадиться на планету и разбить легионы чужаков. Тем более, что ничего другого вам просто не остается — или вы, или они. Вам предстоит биться с врагом на его территории, принимая вначале его правила, поэтому следует быть предельно осторожным. Экономьте боеприпасы: несмотря на то, что вам будут иногда телепортировать некоторое их количество, боеприпасов постоянно не хватает, а голыми руками много не навоюешь. Вам не придется проходить медные трубы, но огонь, вода, лава, а также зловонная жижа болот, в которой живут отвратительные твари, вам вполне их заменят. Вы поймете, что представляет собой

планета после массированной космической бомбардировки. Многие строения затоплены водой или магмой, прорвавшейся из земных глубин. Для выполнения некоторых миссий вам придется изрядно поплавать под водой, а то и в болотах (экономьте кислород!). Иногда придется прыгать с огромной высоты, моля бога, чтобы внизу не оказалось лавы. Вам очень повезло — разбиться вы не можете — ваш боевой скафандр оснащен экзоскелетом, защищающем тело при падении. Несмотря на то, что вы один были заброшены на планету для выполнения своей миссии, не на всех уровнях вы будете сражаться в полном одиночестве: иногда вам будут телепортировать на помощь немногочисленные подразделения космических рейнджеров. Временами вам будут помогать немногие сохранившиеся охранные роботы. Но чаще всего эта помощь не будет играть решающей роли в схватках в противником.

Ну что ж, теперь приступим к более полному освещению стратегии, которую рекомендуется использовать в Марафоне.

Я бы сразу хотел выделить два способа прохождения всех существующих игр. Первый способ — самый простой — это обыкновенный «крак» (solution, «магические» слова, изменение кода программы, изменение данных в файлах сохраненных игр и т. п.). Этот способ используется довольно-таки часто но, по моему мнению, не дает в полной мере прочувствовать игру (но не мешает, тем не менее, в полной мере ей насладиться). Второй же способ — намного более трудный — это прохождение игры «ручками», не используя никаких технических ухищрений и инструментов, кроме своих драгоценных рук, сопряженных с мозгом (чаще всего спинным). Конечно, этот способ в некоторых играх совершенно неприменим, но, тем не менее, говоря по-одесски, есть две большие разницы в том, каким способом вы достигли конечного результата. И в первую очередь для вас. Но не будем отступать от основной темы. Итак, изложим оба принципа.

*Способ первый (хакерский):*

В этом случае все достаточно просто. Надо каким-либо «хирургическим» вмешательством заставить программу заработать так, как нам хочется. Есть три возможных пути, по которым можно попытаться пойти: ключевые слова, изменение кода программы и изменение данных в файлах сохраненных игр. Сразу скажу, что первый путь для нас закрыт, так как сейчас у меня нет никакой информации о существовании секретных слов для Марафона (а поэтому можно с вероятностью 99% утверждать об отсутствии таких слов). Путь второй... Его могут попробовать в качестве утренней зарядки начинающие и продолжающие хакеры. Но я не могу порекомендовать этот способ всем остальным игрокам. Итак, остается только один приемлемый способ, по которому мы и пойдем.

Итак, будем править файлы сохраненных игр... Ха! Вы уже наверное загрузили какой-нибудь HexEdit или что-нибудь еще покруче и собрались окунуться в мир, где у человека на каждой руке по восемь пальцев. В этом случае срочно нажмите Command-Q, потому что все намного проще. И это «проще» называется Marathon Cheater (у меня он версии 4.0).

Эту простенькую, но необходимую программку можно взять на ftp.bungie.com или на http://www.bungie.com. Использование этой милой утилиты будет понятно любому. Итак, жмите кнопку Max Everything — и все ваши проблемы решены. Эта утилита, кстати, позволяет «краковать» не только вторую, но также и первую версии Марафона. Больше мне нечего сказать по этому поводу...

*Способ второй (спинномозговой):*

Вот этот способ мне хотелось бы осветить в полной мере. Итак, для ориентации, разделим дальнейшее повествование на четыре тематических части: тактика оружия, тактика перемещений, тактика противника и тактика уровней.

*Тактика оружия:*

В любой игре, в которой используется «небесконечное»





оружие и другие ресурсы, как правило встает проблема их экономного использования, чтобы не остаться ни с чем в самый разгар какой-нибудь схватки. Такая проблема есть и в Марафоне. Но прежде, чем рассказывать о правильном использовании оружия, рассмотрим поближе само оружие. Итак, что же мы имеем?

• Кулак в кожаной перчатке — «все свое ношу с собой». Кулака у вас два, и благодаря многозадачности системы вы можете орудовать ими одновременно.

• 0.44 Magnum Mega Class Pistol — самое простое и слабенькое оружие, которое дается вам в начале игры. В принципе, это самый обычный восьми зарядный пистолет. Их может быть у вас два — по одному в каждую руку.

• Zeus-Class Fusion Pistol — это довольно-таки мощный, а самое главное скорострельный плазменный пистолет, работающий на батарейках. В течение всей игры этот пистолет будет выручать вас из самых сложных переделок. Это оружие имеет два режима мощности стрельбы. В режиме нормальной мощности одной батареи вам хватит на 20 выстрелов. В режиме высокой мощности одной батареи хватает всего на 5 выстрелов.

• WSTE-M Combat Shotgun — очень мощное оружие. Попросту говоря — это дробовик. Но зато какой! Этим оружием с одного выстрела можно уложить практически любого противника. Для одного залпа используются два патрона (по одному в каждый ствол). Могу также добавить, что боеприпасы для этой двустволки очень быстро расходуются, а найти их не так то просто.

• MA-75B Assault Rifle/Grenade Launcher — универсальное оружие, сверхскорострельный пулемет, способный выпускать 15 пуль в секунду (890 пуль в минуту!). Также это чудо техники оснащено мощным гранатометом. Вместимость магазина — 52 патрона + 7 гранат.

• TOZT-7B Backpack Napalm Unit — универсальный ранцевый огнемет. Длительность непрерывной стрельбы при полной зарядке — 8 секунд.

• SPNKR-X18 SSM Launcher — ракетница, оружие для охоты на мамонтов. Полная зарядка — 2 реактивных ракеты с разрывными боеголовками, способных размазать по стенам десяток ваших врагов.

• Unknown Weapon Class (Aliens' Weapon) — оружие «чужих». Стреляет энергетическими сгустками неустановленной природы. Боезапас неизвестен. Два режима стрельбы.

Вот с чем мы выходим в бой. А теперь о тактике применения оружия. Не буду останавливаться на применении кулаков. Поговорим лучше обо всем остальном. Итак, вначале у вас есть пистолет (а потом их может стать и два). Это самый экономичный вид оружия, да и патроны у него не так быстро кончаются (по сравнению с любым другим видом оружия). Используйте его против «слабых» врагов. Если же у вас есть плазменный пистолет или пулемет, то плазменный пистолет используйте для средних и дальних дистанций, а пулемет — на ближнем расстоянии. Все дело в том, что у пулемета очень большая рассеянность стрельбы, поэтому попасть во что-либо находящееся на большом расстоянии, практически невозможно (разве только случайно). Если вам посчастливится найти огнемет, считайте, что вам крупно повезло. Это очень действенное оружие, если использовать его против врагов незащищенных броней (а таких, примерно, половина). Любите и берегите его! Но все же, по моему мнению, ничто не может сравниться с «двустволкой». Конечно, боеприпасов для нее постоянно не хватает, но зато по мощности она уступает разве только ракетнице. Что же касается последней, то это оружие по убойной мощности равно всем остальным видам вооружения вместе взятым. Но запомните мой совет: применяйте его только на дальней (в крайнем случае, средней) дистанции и желательно на открытых местах, иначе осколки ракеты могут задеть вас, да так основательно, что вы можете остаться инвалидом. Лучше считайте, что вы стреляете не ракетой, а атомной бомбой. А поэтому и ведите себя соответственно. Ну, а что касается оружия чужаков, разбирайтесь с ним сами. На самом деле, ничего сложного в этом нет.

*Тактика перемещений:*

В любом «спинномозговике» очень актуальной является тактика перемещений вашего героя. Ведь успех миссии зависит не только от плотности осуществляемой вами стрельбы, но и от умения уходить от опасности и не попадать в засады врага.

Рекомендую вам перемещаться медленно, просматривая каждый проход. В случае поворота коридора, немного не дойдя до самого поворота развернитесь в ту сторону, куда вы пойдете после поворота, и затем уже приставным шагом выйдите из-за угла. Эта тактика используется для того, чтобы не тратить времени на поворот в случае обнаружения за углом противника. Немного сложнее тактика в случае развилок с двумя и более ответвлениями. В этом случае сперва просто выскочите прямо на середину перекрестка и тут же отступите обратно в коридор, из которого вы пришли. Эта тактика используется для того, чтобы выманить противника, стоящего за углом. Ведь всегда проще стрелять в одном направлении, чем в четырех. Если же по прошествии полсекунды на вашем радаре не появилось красных пятен, можете смело выходить на развилку. Но все равно, даже в этом случае посмотрите направо и налево (клавиши Glance Right/Left). Если же противник замечен, а вы, в свою очередь, замечены им, отступите обратно в коридор и подождите, пока враг сам найдет вас. Еще одна тактика, используемая при входе в большие комнаты, а также во многих других случаях — это сделать одиночный выстрел в направлении движения. Во многих случаях противник, услышав ваш залп, выходит из своих укрытий и становится уязвимым, а, самое главное, видимым. Вот наверное и все по тактике перемещений.

*Тактика противника:*

Вполне понятно, что основная цель противника — убить вас. Поэтому поставим задачу другим образом: как случайно не принять друга за врага? Как уже говорилось ранее, на некоторых уровнях у вас будут помощники. Но как отличить друзей от врагов? Ведь они, как окажется, так похожи! Раньше всех вы встречаетесь с космическими рейнджерами, вооруженными пистолетами. На первых уровнях они все — ваши друзья, и опасаться их нет никаких причин. Но, начиная с определенного момента появляются сделанные вашим противником люди-бомбы — симулакроны. Приблизясь к вам на определенное расстояние, они взрываются. Отличить их можно только по одному признаку — все симулакроны одеты в зеленые костюмы. Но заметьте, что не все люди, одетые в зеленые костюмы, являются симулакронами!!! Как же отличить людей от нелюдей? Здесь работают два принципа. Первый: если человек в зеленом костюме часто кричит «Don't shoot!» — можно с вероятностью 70% утверждать, что он является симулакроном. Так что смотрите сами — рисковать вам или нет. Но есть также еще и второй, более точный признак: если вы видите человека в зеленом костюме, целенаправленно бегущего к вам, несмотря на наличие в помещении врагов, не думая, стреляйте в него — это наверняка симулакрон. Есть еще два типа ваших союзников. Первый из них — это летающие охранные андроиды. Отличить их от недружественных роботов той же конструкции очень просто: на лобовой панели у них имеются точки зеленого цвета. Второй же тип ваших союзников — это S'pht-ы, облаченные в свои антигравитационные экзоскелеты. Этих союзников вы не спутаете ни с кем. Вот только постарайтесь не попадать в них — иначе вся их огневая мощь обернется против вас.

*Тактика уровней:*

В Марафоне, как и в других подобных ему играх, наряду с задачей отстреливания всяких важных органов у врагов, перед вами встает задача прохождения своего рода уровней-лабиринтов. По сравнению с первым Марафоном, во второй версии игры сложность и запутанность лабиринтов снизилась: акцент был сделан на увеличение количества врагов. Но не смотря на это проходить уровни проще не стало. Почему? Да все потому, что вы теперь можете плавать. А где плавание, там и нехватка кислорода. Есть уровни, в которых кислорода катастрофически не хватает. Так что очень часто вы оказываетесь на грани смерти от нехватки жизненно важного элемента. Что делать? Единственный совет, который я могу дать, заключается в следующем: запоминайте местонахождения кислородных кранов и не ленитесь возвращаться к ним, даже если вам кажется, что кислорода вполне достаточно. Все дело в том, что вы никогда не знаете, что вас ждет впереди и будет ли у вас еще возможность пополнить запасы. Это, кстати, касается не только кислорода, но и энергии.

Теперь о самом последнем уровне Марафона. Кстати, отличить его можно по появлению совершенно нового типа врага — гигантских летающих бронированных монстров, для уничтожения которых вам потребуется не менее четырех разрывных ракет (или огромное количество пуль и гранат). Так вот, когда вы наконец уничтожите этого противника и он начнет погружаться в лаву (или просто упадет на пол), не смотрите зачарованно на это без сомнения приятное зрелище, а прячьтесь за стеной, иначе вспышка при взрыве адской машины может изрядно попортить вам здоровье.

Вот собственно и все, что, я думаю, может вам помочь при прохождении Марафона. Если я чего забыл, не обессудьте — в конце концов иногда бывает приятно самим найти препятствие и с честью преодолеть его.

Остается только пожелать удачи на опасных тропах враждебной планеты.

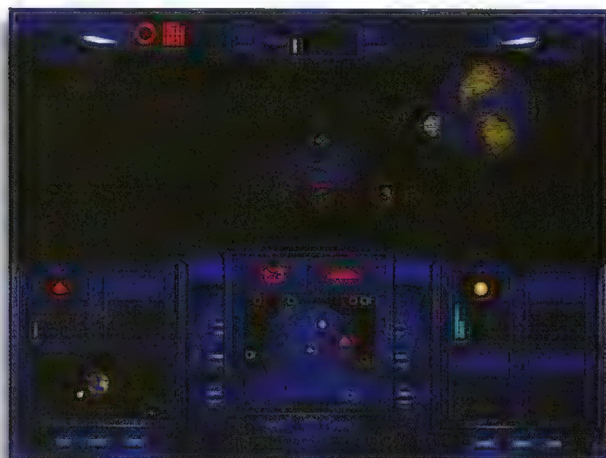
*Михаил Корниенко*



# Astro Chase 3D
## Вторжение на Землю

**Процессор:** 68020, **Память:** 3.5 МБ, **Монитор:** 256 цветов.

Космос, конечно, большой. Места в нем много — хочешь направо полети, хочешь налево. Так что для того, чтобы лететь на окраину галактики в очередной раз искать Солнечную Систему, а там непонятно чем притягательную планету Земля, надо потерять не только всякий интерес к полетам, но также и всякий интерес к продолжению собственного существования. Видимо, как раз эта беда и случилась с непонятными зелеными человечками из звездной системы Equinoxe. Причем в таком массовом количестве, что они собрали все способные летать корабли, оснастили их всяческими видами оружия и отправились по направлению к окраинам галактики. Подлетев поближе к Земле, они без всякого предупреждения напали на нашу мирную планетку. К сожалению, весь флот A-Wing'ов и X-Wing'ов в то время был, как обычно, на капитальном ремонте, и получилось, что единственным на планете средством, способным оторваться от земли, оказалась ваша экспериментальная летающая тарелка, которую вы строили на досуге у себя в гараже.








Вот, собственно, и вся хроника вторжения. Далее вы уже превращаетесь из пассивного наблюдателя в активного участника разворачивающихся событий. Итак, вам предстоит в который уже раз защитить любимую планету от надоедливых пришельцев. Армада космических захватчиков наступает на вас волнами. И, как обычно, каждая следующая волна мощнее предыдущей. В каждой волне присутствуют боевые космические корабли пришельцев и космобомбы, которые они выпустили в надежде очистить Землю от лишней разумной жизни. Ваша боевая задача состоит в том, чтобы не допустить входа космобомб в атмосферу Земли. В противном случае они взорвутся, и планета будет разнесена на мелкие кусочки, которые при всем желании не удастся опять собрать в единое целое. В качестве оружия вы используется протонные торпеды, которые уничтожают корабли пришельцев и их бомбы с первого попадания. Но ваша жизнь была бы очень простой, если бы в прилежащем к Земле космосе летали только вражеские звездолеты и бомбы. Нет — в пространстве вокруг вас постоянно крутятся какие-то метеориты и звездная пыль огромных размеров (на то она и звездная!). Да еще Луна вокруг Земли вращается со скоростью двадцать оборотов в минуту. Так что скучать вам не придется: кроме того, чтобы уничтожать корабли пришельцев, вам нужно будет еще уворачиваться от метеоритов и других неприятных вещей (а ведь сколько раз вы просили земное командование поднять космопылесос и очистить околоземное пространство от всякого мусора!). Ну что ж, пока вы думаете где бы достать эту приятную и довольно простую в освоении игрушку, я расскажу вам о ней с технической точки зрения. Видимо, мне не стоит говорить, в какой проекции вы видите космос — все это можно разглядеть на картинках. Так что осветим другие стороны игры.

Во-первых, графика. В игре используется 256-ти цветная графика, великолепная плавная анимация, позволяющая вам ощутить все прелести космических сражений и полетов в космосе. И все бы хорошо, если бы (видимо для ускорения) в игре не использовался метод прорисовки каждой второй горизонтальной линии (every other line drawing).

Во-вторых, музыка и звуковые эффекты. За исключением заставки, игра не может похвастаться огромным количеством спецэффектов. Но все же тех, которые есть, вполне достаточно для ощущения космического боя. Для того, чтобы услышать звуки и музыку, необходимо, чтобы у вас был установлен QuickTime.

В заключение могу посоветовать игру всем, кому нравится стиль action.

*Михаил Корниенко*

# Power Pete

## Дед Мазай и плюшевые зайцы

**Процессор:** 68030 или PowerPC, **Монитор:** 256 цветов, **Система:** 7, **Память:** 7 Мб, **Поддержка:** gamepad'ов и джойстиков.

Вполне возможно, что вам уже надоело летать в космосе или бегать по страшным болотам Lh'owon'a, находясь в постоянном напряжении и предчувствии близкой кончины. Может быть вам просто хочется расслабиться вместе с какой-нибудь простенькой и приятной аркадной игрушкой. Тогда Power Pete — игра для вас. Эта аркада содержит все себе все признаки жанра: непрерывное действие, великолепные графику, музыку и звук, и почти полное отсутствие смысла. Но об этом позже. А сейчас о том, с чего же все началось...

Магазин игрушек закрылся на ночь. Уже несколько часов прошло с того времени, как кассиры выключили свои кассовые аппараты и разошлись по домам... Но внезапно шум поднялся в отделе плюшевых игрушек — это сумасшедшие клоуны затеяли баталию, используя в качестве оружия торты и пирожные. К безумству свихнувшихся клоунов присоединились и другие не совсем нормальные игрушки. И вот уже посреди магазина воздвигнут игрушечный город, в котором идет сражение не на жизнь, а на смерть. Но, в принципе, все было бы нормально — баталия закончилась бы, и игрушки разлеглись бы опять по своим местам — но в пылу сражения была опрокинута коробка с пушистыми плюшевыми зайцами. Да так, что они разлетелись по всему магазину. Обладай зайцы хоть каким-нибудь разумом, они бы обязательно разбежались по укромным уголкам магазина и дождались бы там утра. Но, к сожалению, глупые «пушистики» совершенно не осознают опасности и прыгают себе прямо посреди поля сражения, рискуя своей плюшевой жизнью. Что же делать? Неужели им предстоит пасть невинными жертвами шального пирожного?!

Но нет — есть еще герои в плюшевой стране! «Я спасу вас!», — восклицает Рэмбо плюшевой страны, ее герой — Power Pete — и берется за поцарапанное в сражениях, но все еще функционирующие оружие. «И я тоже!», — выкрикиваете вы — и садитесь за уже разбитую, но все еще работающую клавиатуру. Итак, будущее бедных плюшевых зайцев в ваших руках! От вас, и только от вас зависит восстановление мира и порядка в игрушечной стране.

Но это теория. А теперь поговорим немного о практике. Итак, управление вашим героем вы осуществляете шестью клавишами: стрелками (или клавишами keypad'a), пробелом (стрельба) и клавишей Command (переключение оружия). Кстати, выбор оружия в игре огромен: вы можете использовать около десятка различных орудий убийства: от камней и пирожных, до мощных трехствольных винтовок и огнеметов. Но это оружие вам нужно будет еще отобрать у ваших врагов, а начинаете вы с обычным ружьем, стреляющим одновременно всего одной пулей. Вам предстоит преодолеть 15 уровней в пяти эпизодах игры и отправить в мир иной тысячи нехороших игрушек, а также спасти около сотни ваших плюшевых друзей.

Как я уже говорил, игру отличает от многих ей подобных аркад великолепное исполнение. Я без всякого сомнения могу сказать, что программа проработана до мелочей. 256-ти цветная графика великолепна, хотя анимация немного хромает. Музыка и спецэффекты заслуживают отдельной статьи, поэтому я не буду о них распространяться. Скажу только, что для того, чтобы оценить их качество, их надо услышать.

В общем, если вы хотите поиграть в самую лучшую на сегодняшний день (хотя это мое субъективное мнение) аркадную игрушку — приобретите себе Power Pete. Могу дать гарантию, что вы не пожалеете о потраченных деньгах (или времени).

*Михаил Корниенко*









# TriplePlayPlus! ENGLISH

**Машина:** 386 SX, **Память:** 4 МБ, **Система:** Windows 3.1, Windows'95, **Монитор:** SVGA, **Звук:** саундкарта, колонки, микрофон

Почему живой учитель чаще всего по-прежнему эффективнее новомодных средств обучения языкам? Потому что, как правило, только с ним вы можете научиться не только читать или воспринимать на слух, но и говорить, ведь произношение — сложная штука. Интерактивный курс изучения английского языка TriplePlayPlus! предлагает вам вариант замены живого учителя. Этот вариант называется Автоматический Распознаватель Речи (Automatic Speech Recognition). Эта программа позволит вам в процессе игры усвоить незнакомое произношение. Компьютер будет подобен строгому наставнику: вы услышите название предмета либо фразу из диалога в сценке, затем вам будет предложено повторить услышанное в микрофон (специально прилагается к игре), и перейти к следующим темам будет невозможно, пока машину не удовлетворит ваш выговор. Speech Recognition, конечно, при желании можно отключить. Курс содержит упражнения (или, скорее, игры) для тренировки всех возможных способов ориентации в новом языке: для чтения, для восприятия на слух, для общения. Например, ваши способности к чтению и знания грамматики будет развивать раздел Letters & Sounds Games.

TriplePlayPlus! содержит 3 уровня игр. Первый уровень рассчитан на операции с отдельными словами, в нем вы найдете упражнения с картой мира и города, темы семьи и отношений с друзьями, веселые комиксы, много puzzles-игр. Второй уровень — обращение со словосочетаниями. Навигируя по нему, вы отвечаете на вопросы, задающие тематику общения — вопросы, конечно, как всегда глобального характера: «Что это? Кто это? Сколько этого? Где оно? Когда?»

Ну, а на третьем уровне вы должны заговорить предложениями. Он представляет собой набор разнообразных ситуаций: в кафе, играя в теннис или бейсбол, визит к друзьям, путешествие, библиотека, в поисках квартиры и т. д.

Вы можете менять область предметов, о которых идет речь в играх, для этого придуманы Subject Keys в левой стороне главного меню.

Несколько советов по использованию Speech Recognition. В самом начале, в главном меню вам необходимо выбрать тип ASR-games (это иконка в левом верхнем углу с микрофоном), затем задать предмет беседы. Те игры, которые будут соответствовать ему во всех трех уровнях останутся цветными, остальные потускнеют. Не забудьте обозначить свой тип голоса: мужской, женский или детский (до 15 лет). Запомните, что в разделе World Map (Уровень 1) и What Food Is It? Автоматический Распознаватель не работает.

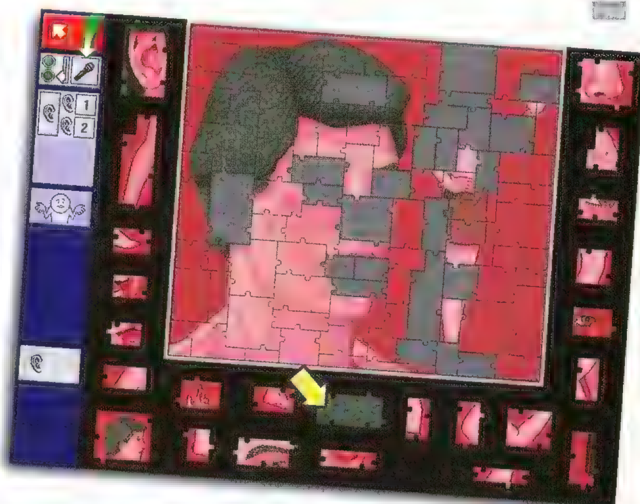



TriplePlayPlus! предлагает множество игровых вариантов обучения: собирание мозаики из кусочков картинки, отгадывание загадок и т. д. Особенно ценна в этом разнообразии возможность тренировать самые разные стороны вашего знания английского: произношение, порядок слов в предложении, знание необходимых фраз, прикрепленных к определенной ситуации и т. д.

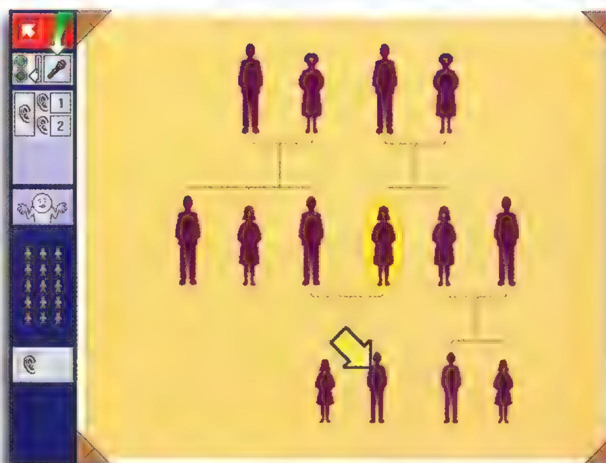
Игра не содержит чудес графического искусства, но, в целом, достаточно приятна для глаз.

Повторюсь напоследок, что эффективность этой edutainment программы, на мой взгляд, достаточно высока, ведь игрушка обучает вас смело выговаривать фразы, а это действительно немало.

*Ирина Архипова*







Игра предоставлена фирмой Compulink, тел.209-29-75, 290-33-69, 924-26-73, 931-92-69

# Английский на досуге

**Издатель:** Desktop Systems, **Машина:** 386 DX/33, **Система:** Windows 3.1, Windows '95, **Память:** 4 МБ, **Видео:** SVGA 512 КБ, **Звук:** Sound Blaster 16, **И еще:** CD-ROM

Название программы оправдывает реализованный в ней принцип «учись играя». Это новый продукт киевской компании Desktop Systems, нацеленный на рынок домашних программ (см. № 6/1995 раздел новостей).

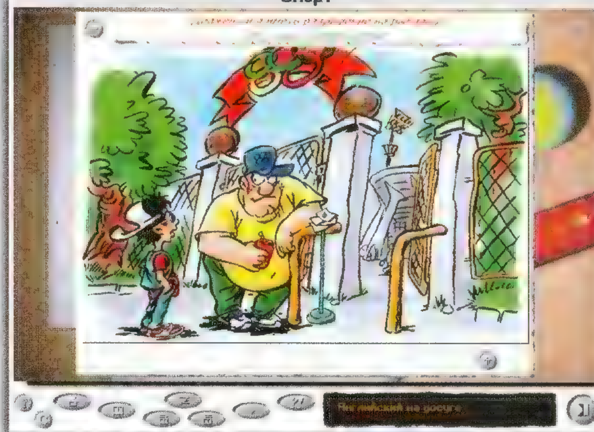
Программа очень красочно и изысканно оформлена. Свое путешествие вы начинаете с экрана, на котором изображен трехмерный город и, при желании, вы всегда можете вернуться из любой темы на главный экран. Выбор любой из 16 тем (Гостиница, Аэропорт, Аптека, Вывески, Почта, Спорт и т. д.) можно осуществлять интуитивно — указав курсором на любое заинтересовавшее вас здание, либо через меню, либо в режиме автоматического просмотра. Это наиболее любопытная возможность программы, поскольку он позволяет ленивому пользователю наслаждаться сменой видеокадров и остановить просмотр, когда его что-либо заинтересует. Находясь в любой из тем, вы можете навигировать по экрану, прослушивать на английском и русском, читать перевод и просматривать иллюстрации объектов, при этом легко выходить в режим разучивания диалогов и фраз. Причем этот раздел по оформлению больше похож на веселые комиксы и также связан системой ссылок со словарями и упражнениями. Если вы пресыщены путешествием по городу и хотите быстро освежить в памяти какую-либо тему, вы можете переключиться в режим книги, в котором вы увидите тот же разговорник в печатном варианте с удобными закладками, позволяющими с легкостью находить любой раздел. Если вы забыли какое-либо слово — к вашим услугам два словаря, по выбранному слову вы также можете найти ассоциирующуюся тему. Всего программа объединяет около 550 слов и 180 фраз.

Также вы можете набраться храбрости и устроить себе экзамен. Задачи генерируются случайным образом, но в начале вам предстоит выбрать: хотите ли вы отвечать по всей программе или по конкретной теме, и в каком объеме — от 10-30 до 120 задач. Форма задач разнообразная: письменная, образная или звуковая, все ваши ответы заносятся в таблицу лучших результатов. Еще вы можете записывать свои собственные варианты звучания на жесткий диск и сравнивать с произношением дикторов, однако только в тех случаях, когда рядом со словом есть значок микрофона.

Тематика программы построена, как обычный разговорник для туристов, но ей невероятно приятно пользоваться, даже хорошо владея языком. Грамотно подобранный словарный запас, разнообразие фраз и произношение настоящих носителей языка порадуют вас. Этот компакт-диск открывает серию, в которую также войдут немецкий, французский, испанский и итальянский варианты.

*Анастасия Рыкова*










Игра предоставлена фирмой Compulink, тел.209-29-75, 290-33-69, 924-26-73, 931-92-69

# VRML?










Наверное, счастливым обладателям различных видов компьютерной техники в последнее время часто случалось попадать в следующую ситуацию: вы читаете много специализированной литературы, копите деньги и, наконец, покупаете самую быструю и современную машину или деталь.

Горе вам, если по дороге домой вы случайно приобрели еще и свежий номер «Computer Week» или какого-нибудь другого компьютерного издания! Радость от покупки будет безвозвратно потеряна. Вы узнаете, что за время, потраченное на дорогу к магазину, в мире произошел ряд изменений, после которых говорить о современности вашей техники просто неприлично, изменились не параметры, изменилась идеология.

Не расстраивайтесь — это всего лишь железо! Представляете, что творится в области программного обеспечения и стандартов для наиболее динамичного сектора сегодняшнего дня — Internet и World Wide Web? Даже и не пытайтесь. Просто бесполезно пытаться уследить за играми самых талантливых программистов и администраторов, объединенных в одну «Всемирную паутину», умножающую их силы многократно.

Так с чем же нам приходится иметь дело сегодня, от чего придется отказаться завтра?

Сетевой мир сегодня ассоциируется с World Wide Web, Netscape Navigator и Hyper Text Markup Language.

**World Wide Web (WWW)** — это то, где все происходит.
**Netscape Navigator** — это то, что должно у вас быть, чтобы все происходило, как надо.
**Hyper Text Markup Language (HTML)** — стандартный язык разметки гипертекста — это тот язык, на котором создаются страницы WWW.

Возможностями HTML определяется внешний вид сети, ее функциональные возможности и круг пользователей. В основе HTML лежит старая добрая идеология Гуттенберга и Федорова, удобная для работы и получения информации. И, хотя HTML постоянно совершенствуется, разве кого-нибудь сегодня может удовлетворить двухмерность?

Конечно же, нет. За последнюю пару лет самые различные фирмы и программисты попытались создать трехмерное сетевое киберпространство. Наибольшее распространение получил и фактически принят в качестве стандарта VRML — язык моделирования виртуальной реальности. Он позволяет описывать трехмерное пространство, независимое от используемой компьютерной платформы, и оптимизирован для Internet. По VRML-мирам можно перемещаться и выполнять специфические для сетевой навигации действия. Например, дотронувшись до двери понравивше-

гося небоскреба, вы попадете на сервер компании, построившей для себя это здание в виртуальном мегаполисе.

Событий в VRML более чем достаточно: появляются новые броузеры — средства просмотра, разновидности самого языка, создаются мосты (конверторы) из разнообразных графических пакетов в VRML, появляются первые VRML-серверы.

Наибольшей популярностью среди броузеров сегодня пользуются WebFX (**http://paperinc.com/**), WorldWiev (**http://www.webmaster.com/vrml/**), WebSpace (**http://www.cgi.com/Products/WebFORCE/WebSpace Download.html**).

WebFX встраивается в Netscape Navigator и является, пожалуй, самым быстрым на сегодняшний день. Последняя версия WorldWiev — 0.9G, значительно улучшена и теперь поддерживает фактуры и Microsoft Reality Labs 3D graphics engine. Базирующийся на WorldWiev, Virtual Explorer встраивается в Internet Explorer для Windows95. Он стабилен и более элегантно работает с фактурами, хотя и не поддерживает фоны и анимированные раскраски объектов. WebSpace считается одной из самых зрелых и продуманных программ просмотра, но работает так медленно...

Для тех, кто собирается заниматься созданием виртуальных миров, лучшим выбором будет Caligari Fountain, свободно распространяемый на сервере компании Caligari (**http://www.caligari.com**). Хотя он уступает по скорости многим, уникальные возможности делают его незаменимым. Caligari Fountain умеет создавать ссылки на другие сетевые ресурсы, редактировать объекты и фактуры, импортировать трехмерную графику из таких популярных 3D-пакетов, как 3D Studio, TrueSpace, Imagine и LightWave.

И вот вы создали трехмерный мир, что же делать с ним дальше? Ответ сегодня удивительно прост — пока ничего.

Можете показать его знакомым, поставить в известность сетевое сообщество и... ждите.

Во-первых, скорость просмотра даже не очень сложных пространств около 3-5 кадров в секунду считается очень даже неплохой. Стоит ли говорить, что, несмотря на огромный потенциал для использования в бизнесе и игровой индустрии, о широком применении VRML пока говорить не приходится?

Во-вторых, броузера недостаточно — нужен сервер, обеспечивающий совместное существование сетевых индивидуумов в виртуальном пространстве и коммуникации между ними. А с VRML-серверами дела обстоят плоховато. Можно говорить лишь о ранней экспериментальной стадии или альфа тестировании первых моделей.

Самым впечатляющим, по-прежнему, остается AlphaWorld (**http://www.worlds.net**), о котором журнал «PRO Игры» уже рассказывал в N5/1995 (смотри статью Дмитрия Алтухова «Netsurf»). Он построен на расширении языка VRML+ , в которое к базовым функциям добавлены IRC (говорилка) и возможность построить на свободных участках VRML-пространства приют на случай победы коммунистов на президентских выборах. Поселиться в AlphaWorld пока просто: нужно заполнить и отправить эмиграционную карточку — ответ не заставит себя ждать! Преобладающий язык — английский, хотя порой можно встретить уныло бродящих граждан с табличками типа «Говорит ли кто-нибудь по-немецки?» или «Ищу французов». Как только удалось им сюда просочиться?

В этом случае гораздо практичнее способ встреченных мною соотечественников, которые бойко перебрасывались английскими буквами на чистейшем русском. Иронично комментируя при этом недоуменные возгласы аборигенов, случайно подслушавших беседу, — «What? What?» — фразами типа: «Andrey, chto tam o nas amerikanzi govoryat?» Думаю, у них есть все шансы для принятия второго государственного языка AlphaWorld.

Владимир Могилевский

PRO









# 3D платы нового поколения

Новейшая технология трехмерной графики переводит компьютерные игры в другие измерения.

Игры типа Flight Unlimited и Nascar Racing приближают наши игровые машины к пределу их возможностей - даже на таких «крутых» системах, как Pentium. В конце 1995 года несколько компаний последовали примеру Matrox и выпустили платы (3D акселераторы), которые спроектированы так, чтобы частично разгрузить центральный процессор. Как дополнительное преимущество можно отметить тот факт, что игры, перенесенные на эти платы, будут идти с более высокой разрешающей способностью изображения, большим количеством цветовых оттенков и, наконец, с более высокой частотой кадров.

Во-первых, это 3D Blaster, выпущенный Creative Labs. Плата содержит новую версию процессора трехмерной графики Glint, который Creative разработала совместно с компанией 3Dlabs. Кроме того, она снабжена ОЗУ с цифро-аналоговым преобразователем выходных данных (RAMDAC), 1 МБайт видеоОЗУ и еще одним запоминающим устройством вместе с микросхемой подключения к шине Vlbus 486-го компьютера. В продаже эта плата появится вместе с несколькими модернизированными версиями популярных игр, включая Nascar Racing, Magic Carpet Plus, Flight Unlimited и игру Rebel Moon компании Fenvis Wolf. Цена — около 350$ за версию VLB, а появление версии для PCI ожидается к концу первого квартала 1996 года.

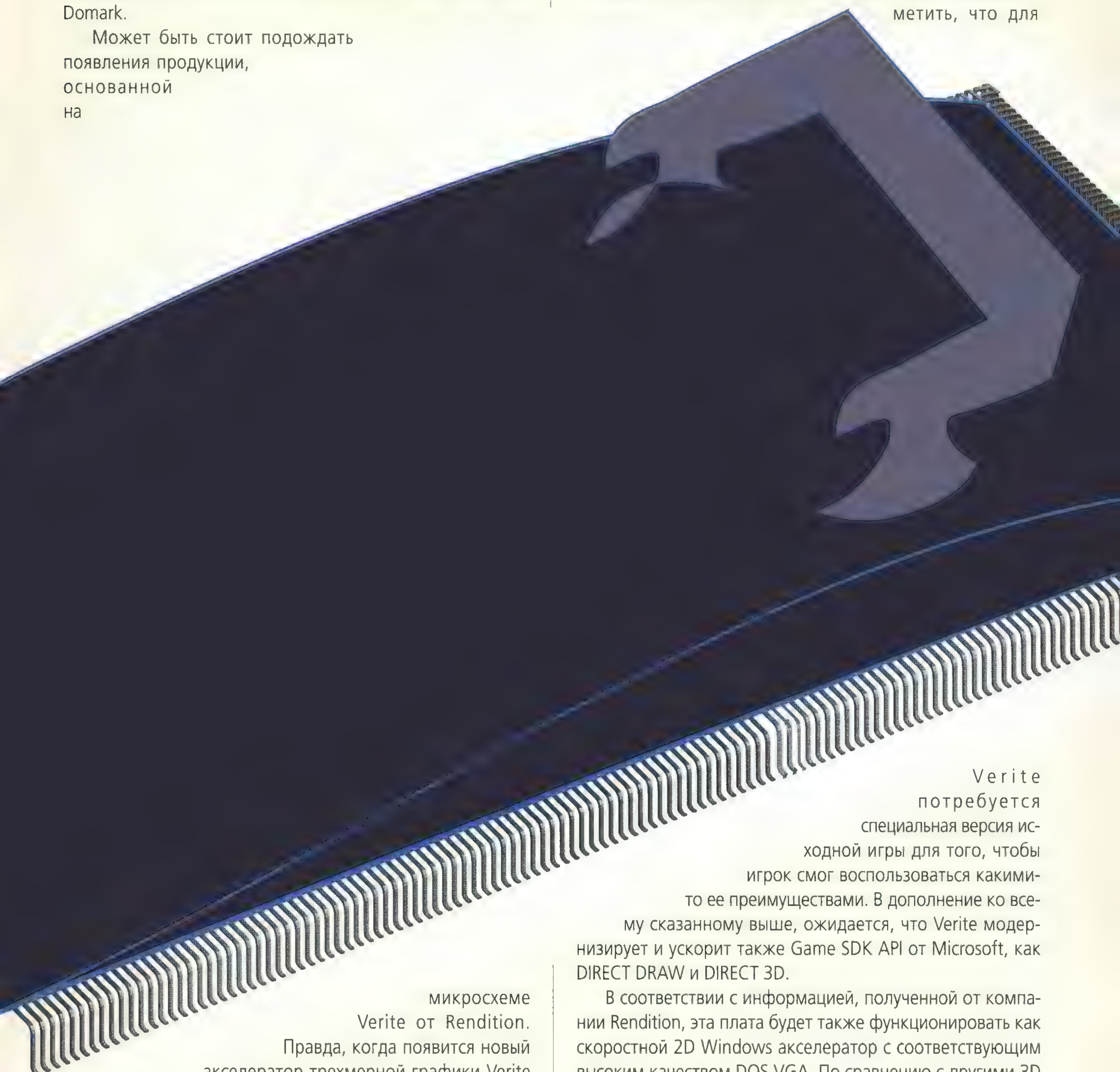
Кроме этого, выходит еще несколько конкурентных продуктов. Плата Edge Multimedia Accelerator фирмы Diamond с помощью микросхемы Nvidia ускоряет 3D отображение полигональных и искривленных поверхностей. Фирма также объединила цифровой звук и ускоренное изображение на плате графического акселератора Diamond PCI. Благодаря этим характеристикам Edge является в сущности платформой внутри платформы. Создатель микросхемы компания Nvidia подписала эксклюзивное соглашение с компанией Sega of America о переносе игр системы Saturn на компьютерное оборудование Pentium , оснащенное микросхемами Nvidia. Разработчики игр работают теперь над созданием новых вариантов игр Virtua Fighter и Panzer Dragoon для персональных компьютеров с высокой разрешающей способностью. Компания Sega поставила также вопрос об альянсе с фирмой Microsoft и о будущем их Saturn-платформы. Новая микросхема Nvidia, названная NV1 Multimedia Accelerator, сочетает объемный звук и улучшенное видеоизображение с возможностью построения геометрических фигур в машинной графике. Раньше разработчики были вынуждены имитировать округлые формы с помощью сотен отдельных многоугольников для того, чтобы создать структуру, которая была бы достаточно похожа на искривленную поверхность. QTM, или, как называет его Nvidia, Consumer 3D позволяет превратить расчет сферы в сравнительно быструю и легкую по техническому исполнению задачу. Все происходит почти мгновенно, так как микросхема управляет большим количеством текстурных карт одновременно. Для начала эта плата может заинтересовать игроков power-games. В том варианте платы, который поступит в продажу, будет пять игр (в том числе Nascar Racing фирмы Papyrus и Indy Car 2, Descent фирмы Interplay и Absolute Zero компании Domark). Вовлечение в этот проект компании Sega of America является достаточно любопытным событием, так как аппаратные средства Nvidia несовместимы с Game Software Developers Kit фирмы Microsoft. Со своей стороны Sega кодирует Virtual Fighter и Panzer Dragoon с помощью QTM. Напрашивается очевидный вопрос: зачем фирме Sega поддерживать PC-плату, которая не только позволяет избежать стандартного ожидания Microsoft, но и выявляет те характеристики, которые они даже не использовали в своей аркадной технологии? Возможно, Sega планирует включить эту технологию в будущие аркадные игры Model 3, но в таком случае она рискует представить систему Saturn еще более устаревшей, чем она выглядит сейчас. В дополнение ко всему, Nvidia процессор легко выполняет те же задачи, что и Saturn и даже делает это лучше во всех областях. Это означает, что обладатели PC будут наслаждаться более высокой разрешающей способностью изображения и наиболее выдающимися играми Sega спустя всего лишь несколько месяцев после того, как



их получат владельцы игровых приставок.

К этому стоит добавить несколько слов о новом продукте Paradise Tasmania 3D Game Accelerator Board компании Western Digital. Это акселератор является встроенной PCI-платой (подобно Creative 3D Blaster), в которой используется микросхема Yamaha RPA2. В продажу Tasmania поступит вместе с новой версией Tank Commander компании Domark.

Может быть стоит подождать появления продукции, основанной на микросхеме Verite от Rendition. Правда, когда появится новый акселератор трехмерной графики Verite пока не известно.



Для демонстрации ее возможностей будет выпущена специальная версия Quake компании id Software, работающая с разрешением от 640x480 до 1024x768 пикселей и с частотой кадров больше, чем это возможно даже для самого скоростного компьютера Pentium. Окончательный вариант будет 16-битным (65536 цветовых оттенков), что допускает би-линейную фильтрацию текстурных карт (процесс, при котором «рельефные» карты сглаживаются, чтобы устранить таким образом «блочное» строение изображения, которое карты имеют при крупном плане). Создается такое впечатление, что все хиты 1995 года теперь будут модернизированы под новые акселераторы. Обладая платой Verite, вы сможете поиграть в супер-бестселлеры от id Software (Quake), Papyrus (Nascar), Looking Glass (Flight Unlimited), Domark (Terracide) и Microsoft. Необходимо отметить, что для Verite потребуется специальная версия исходной игры для того, чтобы игрок смог воспользоваться какими-то ее преимуществами. В дополнение ко всему сказанному выше, ожидается, что Verite модернизирует и ускорит также Game SDK API от Microsoft, как DIRECT DRAW и DIRECT 3D.

В соответствии с информацией, полученной от компании Rendition, эта плата будет также функционировать как скоростной 2D Windows акселератор с соответствующим высоким качеством DOS VGA. По сравнению с другими 3D графическими процессорами, Verite способна функционировать более длительное время, потому что режимы расширения его функциональных возможностей и технических характеристик могут быть загружены из основного процессора непосредственно в память встроенного процессора с сокращенным набором RISC-команд.

*Егор Долинин*

# EXECUTE

**Часть первая**

Каждому овощу — свой фрукт. Ну, а любой компьютерной игре прежде всего необходима своя заставка, с которой и начинается действие. Вот коробка с игрой уже открыта, файлы установлены на жесткий диск вашего компьютера. «Execute». Команда начала выполняться, и на экране вашего компьютера появилась заставка...

А некоторое время назад один из создателей игры, находящийся, может быть, где-нибудь рядом, а, может быть, на другом конце земного шара, тоже ввел команду execute, запустив на окончательный просчет всю видеографику этой игры, в том числе и заставку. Вся компьютерная графика уже подготовлена, все видеосъемки уже завершены, и их результаты введены в компьютер, все спецэффекты и видеоэффекты созданы, все расставлено по своим местам. Начался процесс просчета и сложения отдельных слоев заставки — процесс монтажа или compositing. Для того, чтобы была набрана команда execute, разными специалистами было потрачено много часов на самую разнообразную работу. Сценаристы подготовили сценарий, актеры играли различные роли в этом сценарии, операторы снимали многочисленные дубли, художники создавали различные компьютерные и не только компьютерные декорации, программисты писали ядро игры, а монтажеры создавали compositing sequence — файл с описанием последовательности видеослоев, слоев компьютерной графики, видеоэффектов. О видеоэффектах и о том, что такое compositing, пойдет речь в этой статье.

Далеко не все специальные и визуальные эффекты выполняются на компьютере в трехмерном пространстве. Многие эффекты достигаются путем использования «плоской», двухмерной картинки. Это может быть как внесение изменений и искажений в одну картинку, так и комбинация нескольких картинок друг с другом. Рассмотрим сначала случаи комбинации нескольких картинок вместе.

### Слои

Очень большое значение для получения любого видеоряда имеет видеомонтаж, позволяющий подготовить видеоизображение, вырезать лишние куски из отснятого заранее материала, сделать плавные переходы между различными частями видеоизображения или просчитанной компьютерной графики. Все то, что раньше возможно было сделать только в видеомонтажной аппаратной, сегодня можно сделать практически на любом компьютере при условии, что у вас стоят соответствующие программы и необходимое «железо».

Компьютер позволяет делать монтаж для игр значительно быстрее и проще. К примеру, у вас по сценарию заставки камера наблюдает за какой-нибудь машиной, которая едет по дороге. Момент — и вы уже наблюдаете за самой дорогой глазами водителя, управляющего этой машиной. Простейший способ сделать такой переход: просто склеить два видеоряда в один. Но момент перехода от одного изображения к другому будет очень резкий. Этот переход можно «смягчить», сделав его через один из transaction-эффект (переходный эффект). Например, через микшер. Для этого мы два видеофрагмента склеиваем между собой не в стык, как делалось раньше, а накладываем их друг на друга так, чтобы продолжительность их пересечения между собой была равна времени перехода, который мы хотим получить. А затем за это время мы плавно, постепенно проявляем более поздний видеофрагмент поверх более раннего фрагмента.

Переходные эффекты включают в себя не только рассмотренный выше микшер или dissolve-эффект, это могут быть и другие эффекты, например, когда верхняя картинка просто уходит в одну из сторон экрана, оставляя под собой другую картинку, или одна картинка сменяется другой, появляющейся из центра экрана и заполняющей собой весь экран.

Все эти эффекты были уже давно разработаны, но раньше использовались в основном только в традиционном видеомонтаже. Теперь же эти эффекты можно использовать и на простом компьютере, поставив соответствующую программу.

### α-канал

Обычно каждая точка изображения описывается тремя каналами — красным, зеленым и синим, каждый из которых может принимать значение от 0 до 255, т. е. на каждый из каналов отводится один байт. Три канала, или три байта, создают изображение с количеством цветов 16,7 млн. или 24-bit на цвет. Эти файлы подходят для просмотра на компьютере, для обработки различными эффектами, для вывода их на видеооборудование. Но в случае, если мы хотим сложить несколько картинок вместе, нам нужно знать, какую часть изображения мы собираемся вырезать из картинки и наложить на другую. Иногда это можно сделать вручную, например, если мы хотим вырезать из изображения прямоугольный фрагмент и наложить его на другое изображение. Но значительно чаще возникают ситуации, когда вручную это сделать либо очень трудоемко и утомительно, либо невозможно, например, если мы хотим наложить на изображение компьютерный дождь (в этом случае из картинки дождя нам просто необходимо вырезать каждую точку изображения, содержащую дождь). И тогда на помощь приходит дополнительный канал — канал прозрачности (также часто именуемый как alpha-channel, matte-channel, opacity-channel). С помощью этого канала сложить два изображения вместе не представляет существенной проблемы.

Для каждой точки изображения в файле хранится дополнительный байт информации — канал прозрачности. Этот байт описывает насколько прозрачна та или иная точка изображения — 0 прозрачно, 255 не прозрачно. При наложении на какую-то основу картинки с альфа-каналом программа учитывает его значение и смешивает точку исходной картинки с точкой накладываемой картинки, вводя соответствующие весовые коэффициенты для обоих изображений.

При просчете компьютерной графики, предназначенной для наложения на реальное, «живое» видео этот дополнительный канал создается самой программой просчета. И уже в процессе композитинга компьютерная графика

накладывается на «живое» видео. И вот, просчитав, например, небольшую летающую тарелку, мы сможем наложить ее на панорамную съемку ночного города, получив в итоге город и висящую над ним летающую тарелку.

Несколько сложнее происходит процесс сложения слоев, если мы комбинируем «живое» видео с другим «живым» видео или накладываем «живое» видео на компьютерный фон. Очень часто мы просто не можем сразу получить для видеоизображения дополнительный канал прозрачности, и тогда возникает задача создания этого канала. Один из самых простых способов создания этого канала — вручную, путем построения масок. Это означает, что для каждой картинки в последовательности мы должны вручную, при помощи мыши или графического планшета, определить область, которую нам нужно наложить на фон, например, вырезать из видеоизображения фигуру актера, которую нам надо поместить на компьютерный фон.

Но существует и более простой способ автоматического построения масок или создания канала прозрачности — chroma key (ключевой цвет). Этот способ требует специального режима съемок того, что мы хотим наложить на фон. К примеру, попробуем наложить актера на компьютерный фон. Для этого нам нужно предварительно подготовить компьютерный фон и снять актера. Но актера мы будем снимать на «кейном фоне» — ключевом фоне. С этой целью за актером мы должны поместить любой однотонный, равномерно освещенный фон, но цвет этого тона не должен встречаться в нашем случае на изображении актера, а в более общем случае на объекте, который мы собираемся вырезать из фона и накладывать на компьютерный фон. Для этих целей обычно используется ярко-синий фон. На компьютере мы автоматически строим маски следующим образом: для каждой точки изображения, где встречается этот «кейный» фон (чаще всего синий), мы в канал прозрачности для этой точки вводим 0, т. е. эта точка для любой программы композитинга является прозрачной. Для остальных точек изображения в канал прозрачности мы вводим значение 255, т. е. точка является непрозрачной. Теперь наложить изображение актера на компьютерный фон — дело нескольких минут или часов, в зависимости от длины и качества видеофрагмента. Подобные технологии комбинирования графики и видео использовались, например, в игре Wing Commander III.

Большую сложность для правильного вырезания составляют края вырезаемого изображения актера или предмета. А происходит это из-за достаточно низкой разрешающей способности видеооборудования (по сравнению с кинооборудованием). Сегодня в мире существует только один признанный лидер в области chroma key — фирма Ultimate, которая добилась наиболее высокого качества для вырезания изображений актеров или предметов, используя специализированные алгоритмы, основанные на собственных разработках данной фирмы. Другие же существующие алгоритмы могут допускать ошибки при вырезании объектов из фона. К примеру, эти ошибки достаточно четко прослеживаются в одной из последних игр фирмы Sierra — Phantasmagoria. Главная героиня этой игры перемещается по дому, окруженная легким синим ореолом. Многие другие фирмы-создатели игрушек interactive movie достигли куда более высоких результатов. Например, подобных недостатков лишены такие игры-бестселлеры, как Wing Commander III, Under a Killing Moon, Command & Conquer и другие.

После того, как канал прозрачности для нашего видеоизображения построен, учтены плавные переходы на границах между актером и кейным фоном, мы уже без всяких проблем получаем возможность наложить вырезанное видеоизображение на любой компьютерный фон.

**Видео, компьютеры, слои...**

Подобное взаимодействие между различными областями в индустрии развлечений прослеживается достаточно легко не только на этом примере взаимодействия видео- и компьютерных технологий. Алгоритмы chroma key были первоначально придуманы и разработаны для видеооборудования, и упоминавшаяся выше фирма Ultimate широко известна во всем мире не только за разработку программных средств для chroma key. Любому профессиональному видеомонтажеру эта фирма известна и как производитель блоков для высококачественной хромакейной обработки видеосигнала.

Но далеко не все технологии возможно перенести с компьютера на профессиональную видеоаппаратуру. Об этих технологиях, о спецэффектах, касающихся обработки одной картинки или одного слоя, и пойдет речь в следующей статье.

*Леонид Левченко*
*Студия «Чистые Пруды»*
*Контактный телефон: 916-90-68*



# Дети солнца

Манга — это популярные комиксы в Японии. Манга переводится, как «безответственная» или «смешная картинка», — название, которое придумано художником Хокусаем для однажды нарисованных им свитков. Когда Микки-Маус и вся его кампания высадились на японский архипелаг, один молодой студент-медик решил посвятить себя изучению... искусства, и из его лихих графических росчерков родились Король Лео, Астро Маленький робот и масса других. Это было начало эры великого рисовальщика Осаму Тезука, произведшего революцию в манга. Благодаря нему манга окончательно оформилась в самостоятельный жанр. Теперь ее встречаешь повсюду. Она воспитывает маленьких девочек, дает детям уроки фундаментальных истин, развлекает студента и служащего, радует элиту, не забывая о сорокалетней домохозяйке. Какую бы роль она не принимала на себя, манга завоевывает читателя любого возраста и социального положения. Выбрасывая толстые журналы на помойку, японец бережно приносит мангу к себе домой. Абсолютно естественно анимация становится новым средством иллюстрации любых мыслей, фантазий и грез. В семидесятых годах Голдораки-завоеватели и другие навороченные персонажи заполонили рисованную мультипликацию. Mecha — корабли, машины или андроиды, механические игрушки всегда занимают особое место в мультфильмах, посвященных science-fiction. Существует профессия Mecha designer, придумывающего эти машины. Этому движению дал импульс Робот-Ракета, созданный Го Наваи вместе с Grendizer (Goldorac). Возможность создать произведение только для видеокассет освободила молодых художников от диктата шаблонов телесериалов. Все теперь дозволено. Современные комиксы соединяют в себе апокалиптические видения, порносцены и образы монстров. Но хотя они и не по нраву взрослым, тем не менее, становятся все универсальнее и известнее. И скоро европейские ребятишки потребуют, чтобы им показывали Porco Rosso и «Спящую красавицу».





В мангах реальность балансирует на грани самой невероятной фантастики и самого циничного прагматизма. В двадцать первом веке человечество сможет выжить, лишь если будет способно мыслить практически. Японцы это отлично поняли.

Я уже слышу, как вы говорите: «Все эти глазастые персонажи похожи друг на друга, как две капли воды». Это правда. Но виноват в этом никто иной как Уолт Дисней. В конце Второй Мировой войны Озаму Тезука увидел Микки-Мауса и заметил, что это маленький зверек с огромными зрачками очарователен. Впрочем, он назвал причины этого очарования: «неотения», то есть консервация инфантильных черт в облике взрослого. Персонажи все похожи на детей. Первое следствие из этого — они вызывают симпатию. Второе следствие — Озаму Тезука, а за ним и другие художники, начинают им подражать в своих рисунках. К тому же, Тезука их улучшает! Глаза превращаются в настоящие зеркала души, наполненные отражениями, блестка-

ми и томной поволокой. Они молча излучают самые интимные чувства. Они повышают выразительность персонажей. Молчаливые, они способны слушать и обращать внимание на самые незначительные детали: падающую с листа каплю дождя, стрекот насекомого. Диалоги теряют свою первостепенную важность. Состояние души становится поэмой.

Современная японская мультипликация - это 12 кадров в секунду. Такую уж ли малую скорость используют японские мультфильмы? Их многократно критиковали за это, опираясь на серии типа «Goldorak», созданный в 1968 году. Однако телевизионные серии французского, американского или того же японского происхождения имеют такую же норму: около 12 рисунков в секунду. Full animation (24 кадра в секунду) используется только для сцен, требующих очень большой плавности переходов. Если это предубеждение остается в силе, то только потому, что японские серии семидесятых все еще свирепствуют на наших экранах. Например, футболисты из «Школы чемпионов». Они подобны марионеткам, которые двигаются со скоростью 3 движения в секунду. В целях экономии персонажи оживлены частично: двигаются ноги и открывается рот. Не стоит забывать, что изобрели этот способ «оживления кончика свечи» американские студии Hanna&Barbera. К тому же новое поколение японских мультфильмов не скупится на средства: например, «Patlabor» или «Macross Plus».





Мультфильм «Doomed Megapolis» погружает в мир японских образов, заканчивающийся видением Апокалипсиса (в 1923 году Токио пережил самое разрушительное из землетрясений). Более 100 000 мертвых. Целый город разрушен до основания. И все из-за Юкари. Ее сексуальные и смертные конвульсии спровоцировали конец света. В японских мультфильмах подземные толчки, войны и катастрофы всегда кем-то спровоцированы - людьми, которые потеряли контроль над своими желаниями или же теми, кто, наоборот, подавил их. Во всех случаях причина таится в нарушении мирового равновесия, что открывает дорогу темным проявлениям их бессознательного. В «Urotsukidoji» юный Нагумо превращается в монстра во время занятий любовью. Его тело сотрясается от гигантских битов, которые разрушают дом. Он сжигает жителей Токио и сравнивает город с землей. В «Akira» Тетсуо, преображаемый своей жаждой власти, трансформируется в чудовище, практически состоящее из одних ртов и фаллосов. Белый свет поглощает его, повиснув над городом, как взрывная волна.

Эта смесь удовольствия и жестокости коренится в поэтической традиции «mono no aware» (душераздирающая грусть вещей). В этом непостоянном мире красота подчеркивает выражение беспокойства, как в последних кадрах «Doomed Megapolis». Сердце переполняется трагической нежностью, мы видим рушащийся город, снопы искр, ветром проносящийся над лицом Юкари и разрастающиеся отсветы огня...

К сожалению, новые японские фильмы в Европе больше пылятся в коробках, чем показываются по телевидению. Это относится и к информации о Японии, доступной обывателю. Наиболее яркий пример доверия слухам — «карате — главный вид спорта в Японии». Неправильно. Бейсбол не является уделом одних только американцев и кубинцев. В Японии у него он пользуется огромной популярностью. Есть и другой крайне популярный спорт — «заметить цвет трусиков какой-нибудь девчонки». Но этому в других странах еще не придумано аналогов.

*Аркадий Тихонов*

# КОДЫ

## Hexen

BUTCHER — убить всех монстров
VISIT — перейти на следующий уровень
MAPSCO — показать полную карту уровня
SATAN — божественный способ
CLUMBED — восстановить полностью здоровье
SHADOWCASTER — изменить класс
MARTEK — покончить самоубийством

## Witchaven

Начните новую игру, сохраните ее и выйдите из программы. Используя Hex editor, откройте файл под именем SVGNO.DAT, потом найдите и отредактируйте следующие адреса:

0051=01: Меч
006D=FF: 255 стрел
0071=FF: Вечный меч
0081=FF, 0085=FF, 0089=FF, 008D=FF, 0091=FF: 255 каждого заклинания
0129=63, 012D=63, 0131=63, 0135=63, 0139=63: 99 каждого снадобья
0145=FFFF: Добавить жизнь
014D=FFFF: Добавить силы

## MechWarrior 2

Чтобы вводить коды в Simulation mode, держите нажатыми «Ctrl»+«Alt»+«Shift» пока напечатаете:

BLORB — неуязвимость
CIA — бесконечное оружие
MIGHTYMOUSE — бесконечные прыжки
XRAY — возможность видеть сквозь стены и горы (W — отменить)
DORCS — встретить Dorcs
MEEPMEEP — Компрессия времени
UNMEEPMEEP — Отмена компрессии
ZMAX — Растяжение времени
TINKERBELL — Свободно летающие камеры (C — отменить)

## Mortal Kombat 3

I
Шифр:

LK — удар ногой в грудь
HK — удар ногой в голову
LP — удар рукой в грудь
HP — удар рукой в голову

R — бег
BL — блок
RS — отпустить кнопки
CL — выполнять близко к противнику
TR — бросок

T — Toward — →
B — Back — ←
D — Down — ↓
U — Up — ↑

Специальные движения:

## Cyrax

| | |
|---|---|
| Захват сетью | B,B,LK |
| Телепортация со взрывом | T,D,BL |
| Дальний гранатный бросок | Держа LK, T,T и HK |
| Ближний гранатный бросок | Держа LK, DD и HK |
| Захват и удар головой об землю | D,T, BL и LP (CL) |

**Fatality 1**

| | |
|---|---|
| вариант 1 | D,D,U,D, HP |
| вариант 2 | U,U,U,D,HP |

**Fatality 2**

| | |
|---|---|
| вариант 1 | D,D,T,U,R (CL) |
| вариант 2 | Держа BL, D,B,U,T,D,(RS) |
| вариант 3 | BL, R, (CL) |

**Animality:**

| | |
|---|---|
| вариант 1 | U,U,D,D, (CL) |
| вариант 2 | U,U,U,D |
| Friendship | R,R,R,U |

**Babality:** T,T,D,HP

**Stage:** R,BL,R

## Jax

| | |
|---|---|
| Одиночная ракета | B,T,HP |
| Двойная ракета | T,T,B,B,HP |
| Плечевой удар | T,T,HK |
| Варварский удар | T,T,LP |
| Варварский бросок | TR,HP |
| Задний удар | BL (в воздухе) |
| Удар о землю | Держать LK 3 секунды,RS |

**Fatality 1:**

| | |
|---|---|
| вариант 1 | Держать BL,U,T,D,U,RS (CL) |
| вариант 2 | Держать BL,T, D,B,U,T, RS(CL) |

**Fatality 2:**

| | |
|---|---|
| вариант 1 | R,BL,R,R,LK (на расстоянии экрана) |
| вариант 2 | R,R,R,BL,LK (на расстоянии экрана) |

**Animality:**

| | |
|---|---|
| вариант 1 | Держать LP,T,T,D,T,RS |

# АНКЕТА

Если вы невероятно любопытны, вы можете перелистнуть страницу и узнать 20 самых популярных игр по мнению наших читателей. Если этот топ покажется вам спорным, то скорее берите ручку и заполняйте новую анкету, которую мы предлагаем вашему вниманию. Ведь именно вы, ваше мнение может оказаться решающим при определении популярности той или иной игры. Теперь мы будем публиковать ежемесячно топ 20 по итогам анкетирования, топ 10 и топ 5 (игры для Мака) по мнению экспертов нашего журнала.

Мы стараемся рассказывать вам о новых популярных играх, но просто физически не можем описывать все игры, выходящие в свет (в 1995 году вышло более 2000), поэтому мы начинаем публиковать списки игр, которые на наш взгляд имеют шансы войти в топ 20.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Allied General | SSI | AH-64 Longbow | Origin | Air Power | Mindscape |
| Capitalism | Interactive Magic | Magic Carpet 2 | Bullfrog | Shockwave Assault | Electronic Arts |
| 3D Ultra Pinball | Sierra | Apache Longbow | Digital Integration | Entomorph | Mindscape |
| SU-27 Flanker | SSI | Screamer | Virgin | Fatal Racing | Gremlin |
| The Raven Project | Mindscape | Navy Strike | Empire | Darker | Sony Interactive |
| SimIsle | Maxis | Hexen | GT Interactive | Empire II | New World Computing |
| The Hive | Trimark | Dig | LucasArts | LoadStar | BMG |
| 11th Hour | Virgin | Destruction Derby | Sony Interactive | Dust | Cyberflix |
| SimTower | Maxis | Mission Critical | Virgin | Dungeon Master II | Interplay |
| Frankenstein | Interplay | Crusader: No Remorse | Electronic Arts | FX-Fighter | GTE |
| Supreme Warrior | Digital Pictures | Need For Speed | Electronic Arts | Werewolf vs. Comanche | NovaLogic |
| Ascendancy | The Logic Factory | Aliens | Mindscape | Wing Commander IV | Origin |
| Chronomaster | Capstone | TFX: EF2000 | Ocean | Primal Rage | Time Warner |
| Tekwar | Capstone | Milennia | Take2 | Across The Rhine | MicroProse |
| Druid | Sir-Tech | Power House | Sierra | A-10 Attack | Parsoft |
| Zoop | Viacom | Shivers | Sierra | Breach 3 | Impressions |
| Witchaven | Capstone | Thexder II | Sierra | Space Quest 6 | Sierra |
| In the 1st Degree | Broderbund | Battle Beast | 7th Level | WarCraft II | Blizzard |
| Burn: Cycle | Philips Media | WipeOut | Sony Interactive | NHL Hockey'96 | Electronic Arts |
| Shannara | Legend | IndyCar Racing II | Virgin | FIFA Soccer'96 | Electronic Arts |
| Caesar II | Sierra | Flight Unlimited | Looking Glass | Quarantine 2: Road Warrior | GameTek |
| Heroes of Might and Magic | New World Computing | Anwil of Dawn | New World Computing | Championship Manager 2 | Domark |
| Stonekeep | Interplay | Buried in Time | Sanctuary Woods | AIV Network$ | Infogrames |
| Star Control 3 | Accolade | Beast Within (Gabriel Knight II) | Sierra | Fade To Black | Electronic Arts |
| Dungeon Keeper | Bullfrog | Bureau 13 | Gametek | Hi-Octane | Bullfrog |
| Daggerfall | Bethesda | Star Rangers | Interactive Magic | Player Manager 2 | Anco |
| Wetlands | New World Computing | Rebel Assault II | LucasArts | Savage Warriors | Mindscape |
| Fury 3 | Microsoft | CyberMage | Origin | Mortal Coil | Virgin |
| Police Quest 5 SWAT | Sierra | ThunderScape | Mindscape | Conqueror ad 1086 | Sierra |

Мы с нетерпением ждем ваших писем, и вы можете составить собственный топ 20. Либо в клеточках, рядом с приведенным списком, проставить числа напротив тех игр, в которые вы уже играли. Смело посылайте ваши письма, не забывая указать свой обратный адрес и полные названия игр и фирм-издателей.

Наш адрес: Россия, Москва. 129223, пр.Мира, ВВЦ, а/я 18, журнал «Pro Игры»

Несколько скромных вопросов напоследок:
ваш компьютер дома:
на работе:
есть ли у вас модем (или e-mail):
ваш возраст:
кем вы работаете (если вы работаете):

20 новых игр, которые вы считаете шедеврами и несомненно провели с ними много часов:

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20

вариант 2 LP (CL)

Friendship: LK,R,R,LK

Babality: D,D,D,LK

Stage: D,T,D,LP

## Kabal

Пурпурная шаровая молния B,B,HP(можно делать в воздухе)
Торнадо B,T,LK
Земляной резак B,B,B,R

Fatality 1:
вариант 1 D,D,B,T,BL
вариант 2 B,B,T,D,BL

Fatality 2:
вариант 1 R,BL,BL,BL,HK(CL)
вариант 2 R,BL,BL,BL,HP

Animality:
вариант 1 Держать HP,T,T,D,T,RS,HP(CL)
вариант 2 Держать HP 3 секунды,RS

Friendship: R,LK,R,R,U

Babality: R,R,LK

Stage: BL,BL,HK

## Kano

Бросок кинжала D,B,HP
Кинжальный апперкот D,T,HP
Захват и удар D,T,LP
Бросок в воздухе BL (в воздухе)
Летающее ядро Держать LK 3 секунды,RS
Fatality 1:
вариант 1 Держать LP, T,D,D,T,RS (CL)
вариант 2 T,T,T,LP (CL)

Fatality 2:
вариант 1 LP,Bl,BL,HK
вариант 2 T,T,T,HK

Animality:
вариант 1 Держать HP,BL,BL,BL,RS,HP(CL)
вариант 2 Держать HP,T,T,T,RS(CL)

Friendship: LK,R,R,HK

Babality: T,T,D,D,LK

Stage: U,U,B,LK

## Kung Lao

Бросок шляпы B,T,LP
Телепортация D,U
Ныряющий удар T,D,HK (можно выполнять в воздухе)

Смерч T,D,T,R(нажать R для прекращения верчения)
Fatality 1:
вариант 1 R,BL,R,BL,D
вариант 2 BL+R,BL+R,D

Fatality 2: T,T,B,D,HP

Animality:
вариант 1 R,R,R,R,BL(CL)
вариант 2 R,R,R,R,BL

Friendship: R,LP,R,LK

Babality: D,T,T,HP

Stage: D,D,T,T,LK

## Liu Kang

Высокий огонь дракона T,T,HP
Низкий огонь дракона T,T,LP
Удар в полете T,T,HK
Велосипедный удар Держать LK 3 секунды,RS

Fatality 1:
вариант 1 T,T,D,D,LK
вариант 2 T,T,T,B,T,LK

Fatality 2:
вариант 1 U,D,U,U,BL и R
вариант 2 U,U,U,R и BL

Animality: D,D,U

Friendship: R,R,R,D+R

Babality: D,D,D,HK

Stage: R,BL,BL,LK

Продолжение в номере 2-1996

1000111
010001
001010

**У**важаемая редакция журнала Pro Игры!
Купил и с большим удовольствием прочитал ваш журнал. Сразу замечу, что ваш журнал — именно журнал, а не описание игрушек, т. е. кроме описаний и прохождений в нем много информации, больше, чем в других журналах (по соотношению информации к описаниям игр). Мне это очень нравится.

Спасибо! К сожалению, большинство из описанных игр на моей слабой аппаратуре не будет работать, но я не теряю надежды заработать достаточно и построить себе компьютер получше. Вот тогда я уже точно буду знать, благодаря вам, какие игры имеет смысл купить. Для меня новые игры не отменяют старые — в 80-ые я увлеченно сражался в Jaguar, Cobra, Galaxy, и они продолжают нравиться мне даже много лет спустя, когда большинство в них уже не играет.

Теперь немного об оформлении — все хорошо, кроме того, что в № 4/1995 статья «Ура, Голливуд?» набрана черным шрифтом на темно-синем фоне. Читать статью возможно только под очень ярким светом, что не совсем удобно. В разделе «Серфинг» колонки текста немного неудобны для чтения и занимают очень много полезной площади. В № 5/1995 в той же рубрике точно такое же оформление — и меня укачивает (шучу).

Но, честно, журнал индивидуален еще и потому, что публикует интервью и статьи о положении в России производства компьютерных игр, о чем остальные журналы пишут недостаточно. Все-таки мы живем в России и очень интересно знать, как у нас дела.

*С уважением, Александр.*

**З**дравствуйте, Pro Игры!
Я не буду вас расхваливать, но все же скажу: крутой у вас журнал! (После второго номера стал, так как до этого в нем еще были дурацкие SNES и SEGA). И еще хорошо, что он выходит как раз тогда, когда у меня появляются новые квесты (LBA, Full Throttle, Kyrandia III, Lost Eden и, конечно, староватый, но радостный Myst). Если честно, то все-таки маловато вы пишите о стратегиях, так как это мои любимые игры, типа C&C, WarCraft I и II, Jagged Alliance. На начало 1996 года я считаю самыми популярными WarCraft II (прошел полностью за людей, а за орков 13 миссий слишком сложно), C&C (прошел Европу, а Африку не могу) и русская версия Cyberia. А в статье о WarCraft II вы ошиблись: ведь есть всего одна огромная карта Королевства Азерот и на ней более 20 точек (миссий), следовательно, есть миссии похожие как у орков, так и у людей.

И еще, напечатайте хоть кусочек из моего письма, так как очень хочется, чтобы мое имя (Федоров Дмитрий) из Москвы засверкало, да, именно засверкало (!) на ваших страницах.

**З**дравствуйте, журнал «Pro Игры»!
Пишу вам с места моей службы, поскольку в самый неподходящий момент меня забрали в Армию. С самого начала хочу поздравить вас с Новым 1996 годом! Вот уже сколько раз покупал ваш журнал, и не один номер не заставил меня разочароваться. Четкое и конкретное описание игр, новинки и всяческие конкурсы всегда украшают ваш журнал. В последних номерах вы спрашиваете об играх, отнявших у нас много дней и ночей. Я могу сказать на это одно: все игры, о которых ведется повествование в журнале, отнимают уйму времени, но я даже ни капельки не жалею об этом. В игру The Lost Eden я играл две недели, поскольку у меня не очень с английским, но, наконец, собрав воедино (в кубик) восемь пластин, я сумел победить Монкуса Рекса, но и разочаровать Илоя, поскольку яйцо оказалось пустым. Но больше всего я, затаив дыхание, люблю такие игры, как Descent и Fade To Black. Здесь, в части, для меня единственная связь с миром игр — это ваш журнал. Я еще раз поздравляю вас и желаю вам всяческого процветания!

*Ваш неизменный друг и почитатель, Кудрявцев Андрей.*

**П**ривет всем!
Как поживаете? Пишет вам новоявленный «чайник» Сергей. Рад, что ваш журнал набирает обороты, становится популярным и доступным (хотя и не всем: те 4 номера, что я собрал, прошли через руки пятерых моих знакомых). Хочу заметить, что особенно «Pro Игры» популярны у подобных мне «чайников с дипломом» (т. е. с ПК). Так, как правило, мои знакомые ветераны игрушек на ПК в подобной информации не нуждаются: им хватает. Короче, спасибо всем! Рейтинг популярных игр составлен мною в основном по учету отнятых ночей, завтраков перед работой, ужина после и всех выходных (сами понимаете, только купил!) А так просто фанатею при виде Doom II и «болею» апгрейдом своей нелепой машины с процессором Cyrix. Когда успокоюсь, собрав идеальную систему, клянусь покупать только лицензионный software. Долой пиратство! Даешь снижение цен на легальные игры и программы!

P. S. Все очень ждем Total Control от фирмы «Дока»!

*Любимов С. Ю.*

**З**дравствуйте, уважаемая редакция «Pro Игры»!
Обычно, я никогда не пишу письма в редакции журналов, которые выписываю, но ваш журнал - это особый случай. В прошлом году, выписывая журналы на 1995 год, в каталоге я нашел новый журнал и решил на него подписаться. Прошло месяца два-три, и, не получив ни одного номера, я, естественно, пошел на почту узнать, что же случилось. Там мне «вежливо» ответили, что ничего о таком журнале не слышали. Неделю назад мне опять попалась на глаза квитанция на «Pro Игры», я пошел на почту и все повторилось. Каково же было мое удивление, когда на следующий день в своем почтовом ящике я обнаружил сразу пять номеров вашего журнала, причем явно в прочитанном варианте! Видимо, среди работников почты тоже есть фанаты компьютерных игр. Вот такая история. Конечно, очень жаль, что я пропустил ваши конкурсы, но думаю, что в следующем году я все наверстаю. Будем надеяться, что через годик ваш журнал будет выходить на CD и содержать демо описываемых программ.

*Дятлов Андрей, г. Иркутск*



Итак, уважаемые читатели, мы подвели итоги нашего опроса и представляем вам топ 20-ти популярнейших игр в 1995 году! Для большей объективности мы решили не ограничиваться 10 играми, а расширить наш список до 20. Самым большим потрясением для нас была всенародная популярность Mortal Kombat (2 и 3), в то время как мега-бестселлер 1995 года Command&Conquer занял какое-то 17-ое место! Особенно приятным было то, что некоторые из вас указали и русские игры. Конечно, они не собрали много голосов, но из уважения к российским компаниям мы их перечислим: Балда (Gamos), День Рождения (Никита), Цена и Спрос (Ижица), Black Zone (Дока), Color Lines (Gamos), WildSnake (Gamos).

Также довольно очевидным является популярность игр LucasArts, Infogrames и Origin, в то время как, кроме Phantasmagoria, ни одна игра фирмы Sierra не собрала достаточного количества поклонников. Да и многие знаменитые компании-производители игр оказались за пределами внимания наших читателей: Novalogic, Digital Pictures, Mindscape, Avalon Hill. Но, в целом, список из 170 игр, упомянутых в анкетах, выглядел достаточно полным и интересным. Надеемся, мы продолжим это славное начинание в следующих номерах и ждем от вас писем с анкетой.

А теперь о самом интересном:

Редакция журнала награждает бесплатной подпиской на 1996 год 4 читателей, адреса которых были случайным образом отобраны из потока писем. Этими счастливчиками являются:

Кузнецов Николай (Новосибирск)
Федюнин Сергей (Барнаул)
Летникова Людмила (Ростов-на-Дону)
Андрей Зуб (Минск)

| | |
|---|---|
| **1. Full Throttle** | **LucasArts** |
| **2. Mortal Kombat III** | **GT Interactive** |
| **3. Doom II** | **id Software** |
| **4. MechWarrior II** | **Activision** |
| **5. The Lost Eden** | **Virgin** |
| **6. Dark Forces** | **LucasArts** |
| **7. Magic Carpet** | **Bullfrog** |
| **8. Mortal Kombat II** | **Acclaim** |
| **9. X-COM: Terror from the Deep** | **MicroProse** |
| **10. Cyberia** | **Interplay** |
| 11. Bioforge | Origin |
| 12. Wing Commander III | Origin |
| 13. Alone in Dark III | Infogrames |
| 14. Terminal Velocity | Terminal Reality |
| 15. War Craft | Blizzard |
| 16. Jagged Alliance | Sir-Tech |
| 17. Command & Conquer | Virgin |
| 18. Phantasmagoria | Sierra On-Line |
| 19. Little Big Adventure | Electronic Arts |
| 20. Prisoner of Ice | Infogrames |

# Топ 10 для ПК

Rebel Assault II........................LucasArts
Command & Conquer.............. Westwood/Virgin
WarCraft II..................................Blizzard
Mortal Kombat 3...................... GT Interactive
Stonekeep.....................................Interplay
Caesar II.......................................Sierra On-Line
Hexen............................................GT Interactive
Ascendancy................................ The Logic Factory/Virgin
Heroes of Might and Magic..... New World Computing
The Dig....................................... LucasArts

# Топ 5 для Мака

Marathon 2: Durandal...............Bungie
Daedalus Encounter.................. Virgin
Dark Forces................................ LucasArts/MacPlay
Myst............................................Broderbund
WarCraft......................................Blizzard

# ВНИМАНИЕ!

## ПОДПИСКА НА 2-е ПОЛУГОДИЕ 1996 ГОДА В ЛЮБОМ ОТДЕЛЕНИИ СВЯЗИ!

*Уважаемые читатели!*

Оформить подписку на журнал PROИГРЫ очень просто. В любом отделении связи на территории бывшего СССР, где принимается подписка по каталогам АРЗИ или ЦРПА (в случае, если подписка принимается по обоим каталогам, выбирайте любой из них), Вам необходимо только вписать Ваше имя, фамилию и адрес доставки в один из двух отпечатанных на этой странице купонов подписки, подписной индекс которого соответствует выбранному Вами каталогу, вырезать заполненный купон и оплатить подписку по цене, указанной в этом каталоге.

**В течение 2-го полугодия 1996 года Вы получите 5 номеров журнала.**

## ПОДПИСКА ПО КАТАЛОГУ АРЗИ

Министерство связи РФ
«Союзпечать»

**АБОНЕМЕНТ** на журнал **91783**

PROИГРЫ — Количество комплектов

**на 1996 год по месяцам:**

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| — | — | — | — | — | **X** | **X** | **X** | **X** | **X** |

Куда ____________________
(почтовый индекс) (адрес)

Кому ____________________
(фамилия, инициалы)

**ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА**

| пв | место | литер |
|---|---|---|

на журнал **91783**

PROИГРЫ

| Стои-мость | подписки | ________ рублей | Кол-во комплектов |
|---|---|---|---|
| | пере-адресовки | | |

**на 1996 год по месяцам:**

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| — | — | — | — | — | **X** | **X** | **X** | **X** | **X** |

Куда ____________________
(почтовый индекс) (адрес)

Кому ____________________
(фамилия, инициалы)

## ПОДПИСКА ПО КАТАЛОГУ ЦРПА

Министерство связи РФ
«Союзпечать»

**АБОНЕМЕНТ** на журнал **72765**

PROИГРЫ — Количество комплектов

**на 1996 год по месяцам:**

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| — | — | — | — | — | **X** | **X** | **X** | **X** | **X** |

Куда ____________________
(почтовый индекс) (адрес)

Кому ____________________
(фамилия, инициалы)

**ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА**

| пв | место | литер |
|---|---|---|

на журнал **72765**

PROИГРЫ

| Стои-мость | подписки | ________ рублей | Кол-во комплектов |
|---|---|---|---|
| | пере-адресовки | | |

**на 1996 год по месяцам:**

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| — | — | — | — | — | **X** | **X** | **X** | **X** | **X** |

Куда ____________________
(почтовый индекс) (адрес)

Кому ____________________
(фамилия, инициалы)

**ПРОВЕРЬТЕ ПРАВИЛЬНОСТЬ ОФОРМЛЕНИЯ АБОНЕМЕНТА!**

На абонементе должен быть проставлен оттиск кассовой машины.

При оформлении подписки (переадресовки) без кассовой машины на абонементе проставляется оттиск календарного штемпеля отделения связи. В этом случае абонемент выдается подписчику с квитанцией об оплате стоимости подписки (переадресовки).

---

Для оформления подписки на журнал, а также для переадресования издания бланк абонемента с доставочной карточкой заполняется подписчиком чернилами, разборчиво, без сокращений, в соответствии с условиями, изложенными в каталогах Союзпечати.

Заполнение месячных клеток при переадресовании издания, а также клетки «ПВ—МЕСТО» производится работниками предприятий связи и Союзпечати.

**ПРОВЕРЬТЕ ПРАВИЛЬНОСТЬ ОФОРМЛЕНИЯ АБОНЕМЕНТА!**

На абонементе должен быть проставлен оттиск кассовой машины.

При оформлении подписки (переадресовки) без кассовой машины на абонементе проставляется оттиск календарного штемпеля отделения связи. В этом случае абонемент выдается подписчику с квитанцией об оплате стоимости подписки (переадресовки).

---

Для оформления подписки на журнал, а также для переадресования издания бланк абонемента с доставочной карточкой заполняется подписчиком чернилами, разборчиво, без сокращений, в соответствии с условиями, изложенными в каталогах Союзпечати.

Заполнение месячных клеток при переадресовании издания, а также клетки «ПВ—МЕСТО» производится работниками предприятий связи и Союзпечати.

ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ PROИГРЫ НА 2-е ПОЛУГОДИЕ 1996 ГОДА В ЛЮБОМ ОТДЕЛЕНИИ СВЯЗИ!

*оборотная сторона купона подписки*

**Порядок оформления подписки смотрите на обороте.**

# ПОДПИСКА НА ИЗДАНИЯ

## СЕТИ И СИСТЕМЫ СВЯЗИ

стоимость подписки на 10 номеров,
начиная с любого номера первого полугодия 1996 г.

**120 000 р.**

## PRO ИГРЫ

стоимость подписки на 10 номеров,
начиная с любого номера первого полугодия 1996 г.

**100 000 р.**

**При подписке на ДВА издания подписчику предоставляется скидка.**
Суммарная стоимость подписки на ДВА издания

**198 000 р.**

**Цены действуют только на территории России**

**Телефон для справок: (095) 188-8597**

Пожалуйста, заполните отрезную карточку, зачеркните квадраты, соответствующие изданиям, на которые Вы хотите подписаться, укажите номер выпуска, начиная с которого Вы хотите получать отмеченные издания, и вышлите карточку по адресу
ООО «АНТОНЮК-Консалтинг»:
**Россия, 129223, Москва, пр-т Мира, Всероссийский Выставочный Центр, а/я 41**
вместе с копией документа об оплате (квитанция почтового перевода или платежное поручение с отметкой банка об исполнении). Оплата производится в рублях на **р/с № 5467405 в отделении Мосбизнесбанка при ВВЦ, МФО 201285.** Иногородние подписчики дополнительно указывают корреспондентский счет 474161400 РКЦ ГУ ЦБ РФ г. Москвы, МФО 201791

---

# ОТРЕЗНАЯ КАРТОЧКА ПОДПИСКИ

*Пожалуйста, заполните разборчиво и полностью и укажите точный адрес доставки:*

Ф.И.О. ______________________________
(полностью)

РОД ЗАНЯТИЙ ______________________________

ОРГАНИЗАЦИЯ ______________________________

ДОЛЖНОСТЬ ______________________________

АДРЕС ДОСТАВКИ ______________________________
(страна) (индекс) (нас. пункт)

______________________________
(область) (улица) (дом/корп./кв./офис)

Указанный адрес является Вашим ☐ домашним ☐ рабочим адресом

ТЕЛЕФОН ______________

ФАКС ______________

Прошу оформить подписку и высылать мне отмеченные издания:

*Да!*

☐ СЕТИ И СИСТЕМЫ СВЯЗИ с №__________1996 на _____ номеров

☐ PRO ИГРЫ с №__________1996 на _____ номеров